

E3 ÖZEL HD OYUN ŞÖLENİ & DIABLO III VİDEOLARI DVD'DE

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

AĞUSTOS 2008/08 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 10 | ISSN: 1307-8933

EN YENİ MODELLERİ KARŞILAŞTIRDIK

EKRAN KARTI TESTİ

GİTTİK, GÖRDÜK, OYNADIK!

CRYSIS WARHEAD®

↗ PES 2009 VS FIFA 09 ↗ GANDALF MI, DARTH VADER MI DÖVER?
↗ BATTLEFIELD: BAD COMPANY ↗ SIMCITY SOCIETIES: DESTINATIONS
↗ CIVILIZATION REVOLUTION ↗ NINJA GAIDEN II ↗ MGS 4 REHBERİ

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

BÜYÜME ZAMANI GELDİ

Oyun endüstrisinin büyümeye ihtiyacı var. Her ne kadar yıllık toplam kazancının film endüstrisini geçtiği söylense de, bu biraz kandırmaca. Çünkü satılan her konsol ve oyun donanımı da bu rakama dahil ediliyor. Film endüstrisinin değerini hesaplamak için satılan her TV, her DVD oynatıcı, hatta sinema salonunun değerini de hesaba katmak gibi bir şey bu. O yüzden, oyun endüstrisinin daha çok büyümesi gerekiyor.

Tabii bu büyüme, yanında hoşumuza gitmeyen bazı yan etkileri de getiriyor. Mesela "casual" diye adlandırılan, Türkçe'ye ancak "çok yoğun oyun oynamayan" şeklinde çevrilebilen bir oyuncu kesimi keşfedildiğinden beri, bu kesim için oyun yapmaya yöneldi endüstri. Çünkü takdir edersiniz ki, günde 4 ila 8 saat arası oyun oynayan ciddi oyunculara göre, eve geldiğinde yarım saat istim atmak için PS3'ü açmak isteyecek insanların sayısı çok daha fazla… Çalışmalar bu "sıradan oyuncular"ın sayısının ciddi oyunculardan 9 kat kadar daha fazla olduğunu gösteriyor ve bu da haliyle yapımcıların pay kapmak isteyeceği, ağızlarının suyunu akıtan bir pasta. Yani oyunculuğun kendine has jargonu olduğu, bizim dışımızda hiç kimsenin anlamadığı ve bunun gizliden gizliye hoşumuza gittiği zamanlar sona erdi. Ama bunun getirdiği avantajlar da var. Firmalar hızlı para kazanmak için tutan fikirlerin kopyası olan, sayıları giderek artan çerçöp oyunlarla piyasayı dolduruyorlar. Ama aklı başında olan yapımcılar, buradan "sağdıkları" parayı, ciddi oyuncuları memnun edecek projelere aktarmayı da biliyorlar. Son yıllarda bu konuda bir tek Nintendo'yu kaybetmiş görünüyoruz. Ama EA, Sony, Microsoft, Activision Blizzard, Ubisoft gibi firmalar azınlıkta da olsak, oyunlar konusunda dünya görüşünü biz ciddi oyuncuların belirlediğini biliyor. Çünkü bizden 9 kat fazla sayıda olan sıradan oyuncular, bir oyun alacakları zaman bizim oyun sitelerine veya dergilerine bakmıyor, direk olarak gelip bize soruyorlar.

İşte bu yüzden oyun sektörü geçen yıl dünyayı sarsan ekonomik krizden etkilenmiyor çünkü her geçen gün oyunla tanışan insan sayısı artıyor. Son 4-5 yılda çok şey değişti ve değişmeye de devam edecek. Artık sadece bizim girebildiğimiz özel bir kulübe üye değiliz.

-SİNAN AKKOL

içindekiler

360drc

PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



oyun indeksi

OGZ_DVD

DVD YAKMA SANATI



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.

ORADA OLMAK GİBİ!

E3 Özel Bölümü

Bu ay E3 sebebiyle video bölümümüze iyiden iyiye torpil geçtik; dergimizdeki dosya konusu ve DVD'mizdeki 3 gigabyte boyutunda 2 saatten fazla (tam olarak iki saat beş dakika on bir saniyelik) oyun videosu ile Los Angeles'ı ayağınıza kadar getirdik. Hemen E3 Özel bölümünü açın, Fallout 3 ve Gears of War 2'nin oyun içi görüntülerini izleyin. Mirror's Edge videosunda FPS oyunlarının geleceğine tanık olun. Yeni nesil Prince of Persia ile oyunların nasıl birer sanat eseri olabileceğini görün. Yetmezse üzerine bir de Max Payne ve Watchmen filmlerinin fragmanlarını izleyin. Command & Conquer: Red Alert 3, Empire: Total War, Far Cry 2, Final Fantasy XIII, God of War 3 ve dahası, hepsi Oyungezer DVD'sinde. Bir tek booth babe servisimiz yok ama artık onu da idare ediverin canım.







FULL OYUN

UFO: Alien Invasion

Bu uzaylılar neden sürekli dünyamızı işgal etmek için uğraşıyorlar? Amaçları ne? Kimin adına çalışıyorlar? Nereden geldiler, nereye gidiyorlar? Merhaba uzaylı, dost musun? MSN var mı? Bunlar gibi pek çok sorunun cevabı biz insanlar tarafından henüz keşfedilememiş olsa da en azından UFO: Alien Invasion oynayabiliyoruz. Bunu da bulamayanlar var, şükretmek lazım.

X-COM serisinden esinlenilerek hazırlanmış ve Quake 2 motorunun oldukça geliştirilmiş bir sürümünü kullanan bir sıra tabanlı taktik strateji oyunu UFO: AI. Ancak yapımcıları eski oyunları taklit etmek yerine oyunculara yepyeni bir oyun tecrübesi yaşatmayı amaçlamışlar. Geospace ve Tactical modlarında üslerimizi kuruyor, takımlarımızı oluşturuyor ve koca gözlü iğrenç yeşil yaratıklara (ırkçılık sayılır mı?) günlerini göstermeye çalışıyoruz. Oyun aynı anda altı oyuncu ile yerel ağ veya internet üzerinden de oynanabiliyor. Ve elbette en güzel yanı, açık kaynaklı ve tamamen ücretsiz bir proje olması. Özellikle de X-COM ismi sizin için özel bir anlam ifade ediyorsa (Sinan?) UFO: Alien Invasion'ı denemeden geçmeyin, üzülürsünüz. Siz üzülürseniz biz de üzülürüz.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- Aces of the Galaxy demosu
2- Diablo 3 videoları
3- Jasper's Journeys
4- Jimmy's Lost His Toilet Paper
5- Katil Kim? (Warcraft 3 modu)

GICIK OYUNLAR!

Karoshi ve Psychosomnium

Goyun İstatistik Enstitüsü'nden aldığımız bilgilere göre geçtiğimiz ay DVD'mizde yer verdiğimiz Syobon Action adlı oyundan kaynaklanan psikolojik sorunlar nedeniyle 1337 kişi hastaneye kaldırılmış, hatta Jack Thompson sorumsuzluğumuzdan ötürü bizi dava etmeye hazırlanıyormuş. Ama biz kaşınmaya devam ediyor ve size iki tane daha gıcık oyun sunuyoruz. Atalarımızın dediği gibi: Moar, mooaaar! Bu oyunlardan ilki Karoshi ki inanın daha önce hiçbir oyunda "ölmek" bu kadar zor olmamıştı. Oh ne güzel diye sevinmeyin hiç çünkü zaten oyundaki amacınız bu! Artık kafanıza metal kasa mı düşürürsünüz, tabancayla duvara ateş edip seken merminin önüne atlamaya mı çalışırsınız, orası size kalmış. Psychosomnium ise zekice hazırlanmış aptalca bulmacalarıyla akıl sağlığınızı bozmanıza yardımcı olacak bir diğer platform oyunu. Her yemekten sonra iki doz alın, tüm dertlerinizi unutun. Haydi afiyet olsun!



AĞUSTOS 2008 3.50 YTL K.K.T.C Fiyatı: 5 YTL | SAYI: 10

car

DÜNYANIN EN İYİ OTOMOBİL DERGİSİ

YOKOHAMA
ile yollara hükmedin



DAHA HIZLI, DAHA SEKSİ!
Maserati Granturismo S - Jaguar XKR-S

SÜRÜŞ İZLENİMİ
Ford Kuga 2.0 TDCI
BMW X6 xDrive 35d
VW Tiguan 1.4 TSI



TEKNOLOJİ VE GÜÇ SAVAŞI

YENİ 911 ASTON'A KARŞI

CARRERA İLE ÇARPIŞIYOR



Toyota Land Cruiser

Mercedes SLK
Audi TT Roadster



TÜRKİYE'DE SATILAN LÜKS HAFİF TİCARİLER
Bu dosyada tüm yeni modelleri bulacaksınız

CAR AĞUSTOS SAYISI BAYİİLERDE!

360drc

Heavy Rain'den haber alan OGZ editörleri kağıdı kalemi çıkardı, şemsiyeleri açtı... Not almaya başladı

syf 11 >>



İMC

Ortaokuldayken bir arkadaşım vardı, ismi Ozan, grup ödevlerini her zaman birlikte yapardık. Daha doğrusu adımızı yazdırırdık birlikte yapacağız diye ama Ozan'ın trajedilerle dolu bir hayatı olduğu için bir türlü katılamazdı ödev çalışmalarına. Başına bin türlü iş gelmesine rağmen ne kadar da yaşam doluydu!.. Midesinden ameliyat olduğu için hafta sonu hazırlamamız gereken fen ödevine katılamayan sanki o değilmiş gibi, Pazartesi günü bahçede basket oynar, koştururdu mesela. Hatırlıyorum, bir defasında bileğini kırmıştı ve Necip Fazıl Kısakürek ödevinin bilgilerini bu yüzden tek başıma topladıktan sonra bir de onun bileği acıdığı için oturup kendim yazmıştım. Ama Ozan cesur bir arkadaştı. Geçirdiği kazayı kimseye belli etmek istemediği için kırık bileğini sardırmayı bile kabul etmemişti. Her zamanki gibi basket oynayarak hafifletiyordu acısını… İşte o zamanlarda anlamıştım: "Birlikte çalıştığınız kişinin sizi ekmesine, ekip çalışması denir." Birlikte yaparız denen işlerin bir kişiye yıkılması, sürecin doğal bir parçasıdır sanıyordum. Bu yüzden dergide işim çok olduğunda herkesin yardıma koşması çok acayip ve çok sevindirici geliyor. Özellikle bu ay tam işler yetişmeyecek sandığım bir anda canlanan imece ruhu sayesinde 360drc hem çok daha hızlı hem de çok daha zevkli hazırlandı. Mehmet, Sinan ve Yiğitcan'a teşekkürler… Bu arada Ozancığım, en son mitokondri çekirdeğini yuttuğun için biyoloji ödevine katılamamıştın, şimdi nasılsın?

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar



ARCANIA: A GOTHIC TALE

İSMİM ARCANIA, AMA SEN BANA GOTHIC IV DE DİYEBİLİRSİN -CAN ARABACI

Eğri oturup doğru konuşalım, rol yapma oyunlarının o parıltılı ve görkemli dönemi maalesef çoktan geride kaldı. Türe ruhunu veren derin hikâyelerin, ne kadar karmaşık olsa da insanı içine çekmeyi başaran oynanışın yerini basit ve sığ oyunlar aldı. Tabii arada eski RYO'ların tadını az çok veren oyunlar da çıkıyor ama hangisi bir *Planescape: Torment*'in, *Baldur's Gate*'in, *Morrowind*'in yaşattığı heyecanı hissettirebilir ki?

Yukarıdaki sorunun yanıtı *Gothic* değil belki ama yine de bu seri acımasızca yargılamak isteyeceğimiz kötü RYO'lardan biri de olmadı. Gothic, rol yapma kısmını başarıyla taşıyan, bunu dozunda bir aksiyonla birleştirmeyi de başaran sayılı oyunlardandı. Özgür olduğumuzu hissettiğiniz bir dünyada, nispeten serbest bir şekilde takılabildiğimiz bir oynanışa sahipti Piranha Bytes tarafından geliştirilen ilk üç Gothic.

Ama serinin son oyunu Gothic 3, okyanusu geçip sığ sularda boğulmasıyla ün yaptı. Baştan aşağı bug'a bulanmış olması ve kötü optimizasyon gibi sorunlar oyunun başarısına gölge düşürmüştü. Spellbound Stüdyoları'nın ve Arcania: A Gothic Tale isminin devreye girdiği yer tam da burası. Eski yapımcı Piranha Bytes'ın elinden çıkma bir Gothic 4 yerine yeni bir yapımcı ve yeni bir isimle yola çıkıyor Gothic serisinin son oyunu. Ve istese de istemese de kaderi değişiyor…

İSİMSİZ KAHRAMAN, NAMELESS ONE'IN AKRABASI MI?

Gothic serisinin ilk 3 oyununda hep aynı isimsiz kahramanın maceralarını paylaşmıştık hatırlarsanız. Gothic 3'ün on yıl sonrasında başlayan Arcania'da, üç oyun boyunca besleyip büyüttüğümüz isimsiz kahramanın sonunda orkların kökünü kazıyıp, üzerine bir de kral olarak tahta çıktığını görüyoruz. Ancak kralımız (evet, hâlâ isimsiz) tahta çıktıktan sonra kazandığı güç nedeniyle kontrolden çıkıp halkına pek de iyi davranmayan biri haline gelince, Witches of Fate'in (Kaderin Cadıları) gazabını üzerine çekiyor. Cadılar tarafından seçilen yeni isimsiz kahraman olarak bizim de görevimiz kralın yanlışlarını düzeltmek olacak.

Önceki Gothic oyunlarının hayranları tarafından hiç de hoş karşılanmayan bu görev, oyunun da ana hikâyesini oluşturacak. Her ne kadar Gothic severler üç oyun boyunca kontrol ettikleri isimsiz kahramanın ana kötü karakter olarak gösterilmesine büyük tepki gösterseler de, bir yandan da Spellbound'u tebrik etmek gerekiyor. Son derece cesur bir hareketle eski kahramanımızı düşmana dönüştürebildiklerine göre gözleri dönmüş olmalı. Oyunu yenilmek konusundaki bu kararlılık heyecan verici… Eğer serinin serbest yapısı bu dönüşüm projesine kurban gitmezse, kralı direk kötekle değil iknâ ederek yola getirmek, ona katılmak ya da tahtına göz koymak gibi çeşitli seçeneklerimiz bile olabilir ki bu fikir Gothic IV'ten çok daha etkileyici.

Hikâye ilerledikçe ve kahramanımız yeni karakterlerle iletişime geçtikçe, Arcania sakinlerinin davranışları da yaptıklarınıza göre şekillenecek. Kötü davranışlar sergilediğinizde kasaba halkı tarafından taşlanacak, kahramanca davranışlar sergilediğinizde ise alkışlarla karşılanacaksınız. Evet, aynı iddiayla yola çıkan birçok oyunun neticede yavan çıktığını biliyoruz ama içimizdeki

ŞCR / Spellbound Software

Alman ekip Spellbound'a kefil olamayız belki ama aralarında Giana Sisters'ı bile yapmış tecrübeli ve yetenekli isimler var.

- **Desperados (1999):** Commandos'un popüler olduğu yıllarda çıkan ve Commandos'u Vahşi Batı'ya taşıyan başarılı bir oyundu.
- **Robin Hood: Legend of Sherwood (2002):** Commandos formülüne iyice yapışmış Spellbound bu sefer "Robin Hood'lu Commandos" yaparak abartmıştı.




Oyunun ilk görüntüleri, ucuza gelsin diye bir kendin pişir-kendin ye setinde hazırlanmış.

> Infinity Ward kafa karıştırmaya devam ediyor. Şimdi de bir bilim-kurgu temalı Call of Duty var gündemlerinde. > Spore'daki tür sayısı dünyadakini katladı. Bu arada oyundaki toplam nüfus da daha >>

Sünger Bob'a da engel olamıyoruz, Spellbound'a güveniyoruz.

BİR GOTİKLİK VAR BU İŞTE...

Spellbound, Arcania'nın gelişiminde Gothic oyunlarının alışılmış temellerini koruyup, üzerine oyunu daha da güzelleştirecek katlar eklemeye çalışıyor. Diyaloglar, hikâye ve karakterler Gothic 2'yi örnek alırken, savaş ve yetenek sistemi ise Gothic 3'ten. Savaş sisteminin yakın dövüşte oldukça basit ama gerçekçi olacağı kulağımıza gelenler arasında. Bizden duymuş olmayın ama esas bomba oyunun büyülerinde. Günün akışını değiştirip geceyi gündüze, gündüzü geceye çevirebilecek olmamızın yanında, hava şartlarını kontrol etmemize yarayacak bazı büyülerin de oyunda olacağı ve bunları kullanarak NPC'leri doğrudan etkileyebileceğimizi bilmek hoş bir duygu. Bir fırtına çıkartıp yağmurdan sırılsıklam ettiğimiz bir grup muhafızın korunaklı ve sıcak bir yer araması sırasında, muhafızların koruduğu yerden gizlice geçmek gibi taktikler bizi bayağı heyecanlandırdı.

Önceki oyunların sadece yetenek ve oynanış sistemini referans almıyor tabiî ki Arcania. Seriyi önceden takip edenlerin fark edeceği birçok gönderme ve eski karakterlerden bazıları da oyunda yer alacak. İşin asıl güzel yanı, seriye yeni başlamış ve bu göndermeleri fark etmeyecek durumda olsanız bile etrafınızda olan biteni anlayabilecek, konudan uzakta kalmayacaksınız. Oyunun bu şekilde, hem eski hem yeni Gothic oyuncularına yönelik hazırlanması oyunun hanesine yazılacak büyük bir artıyı da beraberinde getiriyor.

BİR UMUT...

Bazı Gothic hayranları Spellbound forumlarında Arcania hakkındaki hayal kırıklıklarını sert bir şekilde dile getirmiş olsa da, Arcania: A Gothic Tale'in başarılı bir rol yapma oyunu olup, Gothic 3'te yaşanan hayal kırıklığını silmesi bize mümkün görünüyor. Zira Spellbound nasıl bir yükü sırtladığının farkında, herhalde altında ezilmemek için gerekli önlemleri almıştır.

Arcania'nın çıkış tarihi açıklanmadı ama 2010 yılına doğru önce bilgisayarlarımıza, kısa süre sonra da yeni nesil konsollara (tabii 2010'da ne kadar yeni sayılırlarsa artık) düşmesini bekliyoruz. Umarım tarih tekerrür etmez ve Gothic 3'ün çıkışında yaşadıklarımız tekrar başımıza gelmez.

KISACA

Tür: RYO
Yapım: Spellbound Studios
Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli değil.
Web: www.spellbound.de



OGZ METEOROLOJİ SERVİSİ UYARDI

HEAVY RAIN GELİYOR!

Çok kararsızdım. Heavy Rain'in yapımcısı David Cage'in verdiği yüzlerce satırlık demeçten sadece sansasyonel kısmı alıp ("*Uncharted: Drake's Fortune*'un hikâyesi, Heavy Rain'le kıyaslandığında porno gibi kalır" diyor Cage) 40drc Ateş bölümümüze mi yazmalıydım? Yoksa nihayet hakkında bir şeyler söylendiğine göre Heavy Rain'deki gelişmeleri mi anlatmalıydım size? Sinan'a sordum, başından savar diye bekliyordum, "oyunu anlat" dedi. Daha fazla satır kaybetmeden… Evet.

Kötü haberle başlayalım: Heavy Rain'in PS3'e özel bir oyun olacağı kesinleşti. Cage, "Oyunumuzu tek bir platform için tasarlamak tam da istediğimiz şeydi" diyor ve "*Fahrenheit*'tan öğrendiğimiz bir şey de, oyunu birden fazla platform için yapmanın her aşamada acı verici olduğuydu" diye ekliyor. Cage'in Heavy Rain konusunda en çok üstünde durduğu nokta ise oyunun son derece güçlü karakterlerle ilerleyen, yetişkinlere yönelik bir kara film örneği olarak tasarlanması. Aslında E3'te bile sadece sımsıkı kapılar ardında ve birkaç kişiye gösterilen bu oyunun *Fahrenheit* ve Cage'in önceki oyunu *Omikron* gibi sinematik değeri yüksek bir yapım olacağını duymak sürpriz değil. Ama uzun bir röportaj boyunca Cage'in "şimdiye kadar oyunculardan esirgenen bir derinlikle tanışacaksınız" fikrini sürekli vurgulaması heyecan verici. "Ben sinema sektöründe dikiş tutturamamış bir yönetmen falan değilim" diyor Cage ve oyunların bu yöndeki açığını kapatmak istediğini söylüyor.

Daha bir sürü bilgi arasından şu notu da eklemeliyiz: İsmi büyük olasılıkla Heavy Rain olarak kalmayacak bu oyunda, oyuncuya sınırsız özgürlük filan verilmeyecek. Durup dururken, sırf yapabiliyorsunuz diye bir masanın üstüne çıkmadığınıza, kenarda duran sandalyeyi duvara fırlatmadığınıza göre Heavy Rain'de de böyle beklentileriniz olmamalı. Mantıklı.

Ya oyunun ilk ekran görüntüleri? Çıkış tarihi? Onlardan henüz haber yok.



İlk oyunda komodinde pinekleyen gaz lambası, Dark Lineage'da daha aktif bir rol üstleniyor.

DARKNESS WITHIN'DE İKİNCİ PERDE

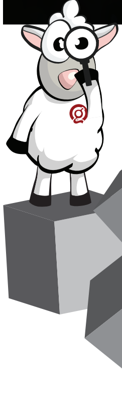
DAHA KARANLIK VE ÇOK DAHA GERÇEK

Geçen sene *Culpa Innata* ve *Crysis* ile birlikte koltuklarımızın kabarmasını sağlayan üç oyundan biriydi *Darkness Within*. Tamamen Türkler tarafından yapılmıştı ve piyasaya sürülmüştü. *Culpa Innata* ve *Crysis*'e kıyasla aldığı eleştiriler biraz daha zayıftı ama yine de pek çok kişi tarafından da beğenilmişti.
Bu haberimiz işte o beğenenlere geliyor: Darkness Within'in devamı duyuruldu. Tam adı Darkness Within: Dark Lineage olan oyun bu sefer panoramik bir adventure olmak yerine gerçek zamanlı 3D bir oyun olacak ve fragmandan izlediğimiz kadarıyla rahatlıkla söyleyebiliriz ki, geçirdiği değişime rağmen atmosferden zerre bir şey kaybetmeyecek. Şu an gayet hoş gözüken The Dark Lineage'ı ilgiyle takip edelim biz de o zaman.





İlk sayının kapağı



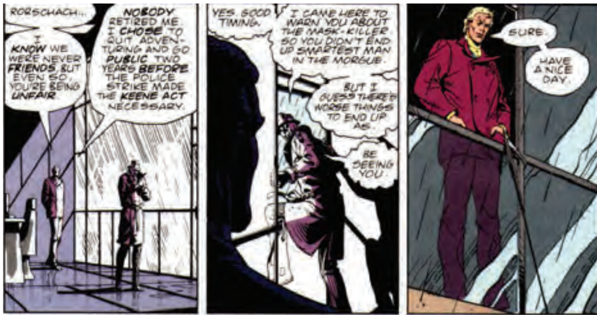
PEKİ GÖZCÜLER'İ KİM ~~GÖZLEYECEK?~~ OYNAYACAK?

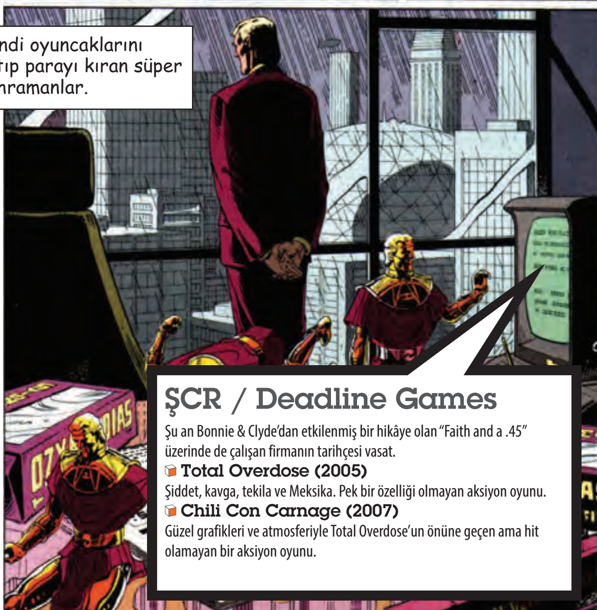
-K. MEHMET KENTEL

Bir cuma gecesi, New York'ta bir komedyen öldürüldü. Birisi onu pencereden aşağıya attı, o kaldırıma çarptı. Kafası midesinin içine geçmişti. Kimse, benden başka kimse umursamıyor.

Güneşin her geçen sabah daha az ışıkla doğduğu, sokakların her geçen gün biraz daha karardığı, dünya üzerinden gitgide çekilmekte olan tüm ışıkların, her yerin bembeyaz olacağı o nihai aydınlığa, o kıyametî patlamaya kadar kendilerini sakladığı o garip zamanlardaydı tüm bu olanlar. New York'ta bir komedyen öldürüldü. 1985 yılıydı. Bir adam bunu çizdi, başka bir adam bunu yazdı. Gözcüler'in hikâyesinin kaydı, tarihe böyle düşüldü.

Kalem ve fırça, 12 bölüm boyunca çalıştı. Kelimeler seçildi, renkler döküldü. "Süper kahraman çizgi romanlarının Moby Dick'i, onun gibi ağırlığı, onun gibi yoğunluğu olan bir şey" olması istenen Watchmen, öyle de oldu. "1940'lardan beri Amerika'da gerçekten süper kahramanlar olsaydı nasıl olurdu?" sorusunun etrafına inşa edilen, nükleer savaşı, iktidarı, güç ilişkilerini, etik ve kişisel sorunları, *insanlığı* ve *süper-insanlığı* kelimelerden ve renklerden kurulmuş o ameliyat masasının üstüne yatıran 12 bölümlük "çizgi roman", bir çizgi romana verilen tek Hugo ödülünü aldı. Bir kerelik, sadece kendisi için yaratılan "En İyi 'Öteki' Form" dalında. 1985 yılıydı, Vietnam Savaşı'nı Amerika kazanmış, Nixon koltuğunu hala bırakmamıştı. Sovyetler'le Amerika'nın nükleer savaşı çok yakındı, *Doomsday Saati* 23.55'i gösteriyordu ve bir komedyen öldürülmüştü, New York'ta ise sorulan tek bir soru vardı: *Sed quis custodiet ipsos custodes?**





Kendi oyuncaklarını satıp parayı kıran süper kahramanlar.

ŞCR / Deadline Games

Şu an Bonnie & Clyde'dan etkilenmiş bir hikâye olan "Faith and a .45" üzerinde de çalışan firmanın tarihçesi vasat.

Total Overdose (2005)

Şiddet, kavga, tekila ve Meksika. Pek bir özelliği olmayan aksiyon oyunu.

Chili Con Carnage (2007)

Güzel grafikleri ve atmosferiyle Total Overdose'un önüne geçen ama hit olamayan bir aksiyon oyunu.

Bu satırları yazmazdan birkaç saat önce eksik bir adamdım. Hala öyleyim. Ama kesinlikle, *biraz daha az eksik.* Yiğitcan'a teşekkür ederim, Watchmen'i sayesinde okudum. Büyülendim. Alan Moore'un yazdığı ve Dave Gibbons'ın çizdiği bu olağanüstü hikâye, sorduğu sorular, verdiği cevaplar ve sustuğu anlarla beni benden aldı. Ama bu bir çizgi roman eleştirisi değil. Bu bir oyun ön incelemesi. Kelimelerle ve renklerle olan yolculuğumuz, çizgi romanın yapraklarından sinema perdesine, oradan monitörlerimize geliyor. *300*'ün yönetmeni Zack Synder'ın sinemaya uyarladığı Watchmen, *Deadline Games* tarafından da epizodik ve download edilebilir bir oyun haline getiriliyor.

"Haklılar mı? Tüm bunlar faydasız mı? Yakında savaş çıkacak ve milyonlar yanacak. Milyonlar hastalık ve ızdırap içinde mahvolacak. O kadar çok kişi söz konusuyken bir kişi neden önemli olsun ki?"

Orijinal hikâyesi *The Comedian* adlı emekli kahramanın 1985'te öldürülmesi ve *Rorschach* adındaki bir başka emekli kahramanın bu ölümü araştırmasıyla açılan Watchmen'in oyunu bizi 72'ye götürüyor. Senaryosunu, çizgi romanın editörlerinden Len Wein'in yazdığı oyun, Watchmen'in gizemli hikâyesinin dokunulmamış yerlerini işliyor. Macerayı iki kahramanın izinde takip edeceğiz: Gizemli bir kumaş parçasıyla örtülü yüzü ve yerlere kadar uzanan pardesüsü ile kendini "mutlak iyinin" temsilcisi olarak gören ve bu "iyiliği" her ne pahasına olursa olsun korumaktan vazgeçmeyen Rorschach bunlardan biri. Diğer kahramanımızsa iyilik anlayışı ondan çok daha farklı olan, cezalandırmak yerine önlemeyi, öldürmek yerine etkisiz hale getirmeyi seçen, kendi kaba kuvvetinden çok kullandığı aletlere güvenen Nite Owl. Birbirine fevkâlade zıt bu iki kahraman, Watchmen'in oynanışını çeşitlendirecek ve derinleştirecek, niyet bu. Elbette artık olmazsa olmaz, co-op modu da olacak.

Watchmen, görselliği müthiş güçlü bir çizgi roman. Son 4-5 saatini her karesine tek tek bakarak geçirmiş birisi olarak söylemeliyim ki her kare, her detay okuyucuyu yeniden ve yeniden eline alıyor, gücüyle ve dokunuşuyla kavrıyor. Oyunun da bu görselliğe yaklaşabilmesi için çizgi romanın ve filmin görsel tasarımcılarıyla beraber çalışılıyor. Benim için en heyecan verici olan, animasyon şeklinde yapılan ara sahnelerin başındaki yönetmenlerden birinin, orijinal Watchmen'in çizeri Dave Gibbons olması. Oyunun görselliğine gösterilen özen, karakterleri zıt iki kahramanımızdan hangisini yönettiğimize göre içinde olduğumuz dünyanın görselliğinin de değişecek olmasından da belli oluyor. Henüz hiçbir ekran görüntüsü yayınlanmamış olsa da, kulağa güzel

uyanın: Hayır, yapmıyorlar. > Mirror's Edge çizgi roman oldu. İlk sayısı ComicCon'da dağıtılacak olan çizgi roman, toplamda altı bölümden oluşan ve sınırlı sayıda basılan bir seri. >>

gelmiyor mu?

OYUNUN VE FİLMİN ÖTESİNDE

Oyunlarla dolu bir çizgi roman Watchmen. Çok da sinematik aynı zamanda. Sahnelerin nasıl aktığını, resimlerin nasıl kurgulandığını izlemek çok şaşırtıcı bir deneyimdi benim için. Ama bunun çok daha ötesinde. O kadar iyi işlenmiş ki, bu hikâyenin sadece çizgi romanla anlatılabileceği için çizgi romanla anlatıldığını hissediyorsunuz okuduğunuzda. Şimdi bir film ve bir oyun yapılıyor aynı hikâyeye eklenecek. Nasıl olacak? Yiğitcan "İyi olmayacak. Moore bir keresinde 'Watchmen, çizgi romanların ne kadar sinematik olduğunu değil, çizgi romanların sinemanın yapamadığı neleri yapabileceğini göstermek için yapıldı' demişti. Haklı." dedi az önce. Haklı mı?

Kişisel olarak, çizgi romanın vuruculuğunda olmayacağına eminim filmin de oyunun da. Ama yine de çizgi romandan sorumlu olan o kadar kişi bu projelere dahilken, sonucun tatmin edici olabileceğini düşünüyorum. Oyunun filmin çıkışına yetiştirilirken heba olmaması için epizodik olarak tasarlanıyor olması da insanı biraz olsun ümitlendiriyor. Ez cümle, film ve oyun da nasıl olursa olsun, Watchmen'i hala okumamış herkesin artık kocaman bir ev ödevi ve keşfedilmeyi bekleyen kocaman bir dünyası var.

"Çünkü iyi ve kötü var ve kötü cezalandırılmalı. Kıyametin eşiğinde olsak bile bundan taviz veremem. Ama hesabı görülmesi gereken çok şey var. Ve çok az zaman..."

"Peki gözcüleri kim gözleyecek?", Romalı Şair Decimus Iunius Iuvenalis'in "6. Satir"inden.

KISACA

Tür: Aksion/Macera
Yapım: Deadline Games
Platform: PS3, 360, PC
Çıkış Tarihi: 2009 Mart
Web: www.deadlinegames.com



"Süper" güçlere sahip tek kahraman, Dr. Manhattan.



Önümüzdeki sezon Galactica'da böyle sahneler görürsek şaşırmayalım (ama Adama'ya sürpriz olsun)

ALIENS'TA SAYLON PARMAĞI

İtiraf edin yazarlar grev yapmaya başladıkları zaman hiçbirimiz asil düşünceler içerisinde değildik. Adamlar haklarını koruyorlardı, bunu biliyorduk ama yine de mızmızlanıyorduk içten içe, niye tam Lost'un 4. sezonu başlarken korudular ki haklarını? Niye 4400 tam orta yerinde bitti? Niye Heroes'un son üç bölümü ileriye sarılmış gibiydi? Hepsinden yazarlar ve grevleri sorumluymuş gibi geliyordu. Ama meraklanmayın, Oyungezer olarak grevi takdir edesiniz (edebilelim) diye çok uzun araştırmalar (!) sonucunda grevin iyi bir tarafını bulduk. Televizyona senaryo yazmadıkları süre zarfında Hollywood senaristler loncasına bağlı tüm yazarlar oyun dünyasıyla dirsek temasına geçmiş meğerse. Kanıtı da uzun süredir beklediğimiz *Aliens: Colonial Marines*'in içinde üstelik: Oyundan gelen son haberlere göre *Battlestar Galactica*'nın iki has yazarı Bradley Thompson ve David Weddle, dizi çekimlerinin durduğu sırada Aliens üzerinde de çalışıyorlarmış. Eh umarız yetenekli yazarların üzerine çalıştıkları bilgisayar oyunları Aliens'la başlayıp biten bir listeden ibaret kalmaz da yazarlar grevi iyi ki olmuş diyebiliriz en sonunda.

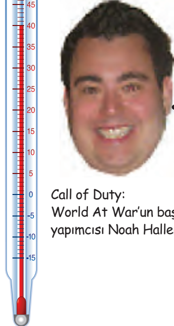


WALLACE & GROMIT

İKİ KIRIK KAHRAMAN DAHA

Çocukken hiç denk geldiniz mi bilmiyorum ama ben gelmiştim. İngilizce dersinde, ikinci veya üçüncü sınıftayken hoca hadi film izleyeceğiz deyip altyazısız film açmıştı bize. Zannediyorum ilk defa stop-motion film görüyordum, çok şaşırmıştım "ne ki bu" diye. Wallace & Gromit'ti filmin adı. Altyazısız izlediğimden ve o zamanki İngilizcem "my name is Yiğit" seviyesinde olduğundan hiçbir şey anlamamıştım ama deli gibi eğlenmiştim. O zamandan beri İngilizcem de ben de epey yol almış olabiliriz ama Telltale Games'in Wallace & Gromit'e episodik bir oyun yaptığını duyunca onları ilk seyrettiğim günkü kadar eğlendim. Bu, beyazperde yıldızları Wallace ve Gromit'in ilk oyun denemesi değil ama ilk kez ciddiye alabildiğimiz bir yapımcı tarafından (Sam&Max gibi yüzyılın en ciddi oyunlarından birine imza atmıştı kendileri) oyunlaştırıyorlar. Sadece bölümler halinde yayınlanması açısından değil, eğlenceli ve tuhaf hikâyeler anlatması, biri olmadan diğerinin anlamsızlaşacağı iki karakter içermesi açısından da Wallace ve Gromit'in oyunu fazlasıyla Sam & Max'i andıracak muhtemelen. Ana karakterlerimizden birinin peynir hastası, şaşkın bir mucit (Wallace) ve diğerinin de Wallace'ı sürekli beladan kurtaran yardımcısı rolünde bir köpek (Gromit) olması da cabası. Bu kadar hazır bilgi olunca, hakkında tek kelime açıklanmadığı halde söyleyebiliriz ki, bu oyun çıktığında çok eğleneceğiz.

40drc ATEŞ



"Brothers in Arms: Hell's Highway bizim aklımızda olan bir oyun değil. Biz en iyi shooter'ları düşünüyoruz, onları oynuyoruz, yani COD 4'ü, Gears of War'u, Halo'yu. Harika hikâye anlatımlarına sahip oyunlara bakıyoruz, b.ktan savaş oyunları yapan birilerine değil."

Call of Duty: World At War'un baş yapımcısı Noah Haller

"Wii'yi gerçek bir rakip olarak görmüyoruz, aslında 360 Wii'nin deneyimini tamamlıyor... Onlar pastayı büyüttükçe bu bizim işimize de yarıyor çünkü o müşteriler eninde sonunda Wii'den mezun olup Xbox 360 deneyimine geçmek istiyorlar."



Xbox 360'tan sorumlu ürün yöneticisi Aaron Greenberg

TOP 20 PC



Doğru düzgün oyun çıkmaması en çok Simlere yarıyor.

1 The Sims 2: Double Deluxe
EA
Bu küçük insanlar buraları asla terk etmeyecek.



02	The Sims 2: Freetime	EA	Yükseldi ▲
03	WoW: Battle Chest	Blizzard	Yükseldi ▲
04	Civilization IV Complete	2K Games	Yükseldi ▲
05	Mass Effect	EA	Düştü ▼
06	Call of Duty 4: Modern Wafare	Activision	Değişmedi ▬
07	The Sims 2: Bon Voyage	EA	Yükseldi ▲
08	Assassin's Creed	Ubisoft	Yükseldi ▲
09	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA	Yükseldi ▲
10	Age of Conan: Hyborian Adventures	Sega	Düştü ▼
11	WH40K: Dawn of War Soulstorm	THQ	Yükseldi ▲
12	Crysis	EA	Yükseldi ▲
13	The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure	Lighthouse	Yeni ★
14	Medieval II: Total War- Gold Edition	Sega	Yükseldi ▲
15	Sins of A Solar Empire	Kalypso Media	Düştü ▼
16	MS Flight Simulator 4	Microsoft	Yeni(den) ★
17	Age of Empires III	Microsoft	Yükseldi ▲
18	Race Driver: Grid	Codemasters	Düştü ▼
19	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Red Storm	Yeni (öhö öhö) ★
20	Championship Manager 2008	Eidos	Düştü ▼

>> > Gears of War'da kazandığımız "achievement"lar, GoW2'de bize bonus olarak geri dönecekmiş. Achievement'a artık Türkçe karşılık bulmanın zamanı da gelmiş. > HL2: Episode 3'ün ilk görsel materyali

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz

1 SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

SÖMÜRGE UĞRUNA ESKİ DEFTERLERİ AÇIYORUZ

Neredeyse hiçbirimizin sevemediği Civilization: Revolution'dan sonra Sid Meier kendini affettirmek için iyi bir şeyler yapmalıydı ve galiba o şey Civilization IV: Colonization olacak.

Oyun, Sid Meier'in 1994 yapımı Colonization klasiğinin yeniden çevrimi. Peki, neden önünde bir Civilization IV ibaresi koyma gereği duyulmuş? Çünkü Sid, Civ4'ün Colonization'a çok uygun bir altyapı sunduğunu düşünüyor. Oyun Civ4 motorunun, Colonization'da kullanılmayacak detaylarından arındırılıp hızlandırılmış, buna karşılık görselliği iyileştirilmiş ve arayüzü tamamen değiştirilmiş bir versiyonunu kullanacak. Buna karşılık oyunun çalışmak için Civilization 4'ü istemeyeceğini ekleyelim.

Colonization'da dört Avrupa devletinden birini seçip, yerleşimcilerimizi alarak Yeni Dünya'yı sömürmeye gidiyoruz. Kuracağımız kolonilerde hem yerlilerle, hem rakiplerimizle, hem de ana ülkemizle ticaret ve diplomasi yapıp, zaman zaman da ölümüne savaşacağız. Özellikle oyunun ortalarından sonra en önemli problemimiz ana ülkenin tepemize bindirdiği vergiler olacak. Oyundaki ideal gelişim Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nı tekrar eder biçimde ana ülkeden bağımsızlığımızı ilan etmemiz şeklinde vuku bulacak. Bütün bunları yapmak için 300 turn'ümüz olacak! Civilization'ın açık uçlu oynanışının tutkunu olan oyuncular için bu üzücü bir haber olabilir ama Meier ve ekibi oyunun her oynanışta farklı olacağı konusunda garanti veriyor. Her koloni için ayrı karakterlerde, toplam 52 tane "kurucu"nun (*founding fathers*) oynanışta çok önemli bir yeri olacak. Son olarak, sadece konsollarda çıkan Revolution'la PC'cileri kızdıran Meier'ın (bakış açısına göre değişir, bence Civ4 varken zaten gerek yok PC'ye çıkmasına – *Sinan*), Colonization'ı sadece PC için çıkartacağını söyleyelim.

Resmi Çıkış Tarihi: 2008 Sonbaharı
Bizce: Sid'e güveniyoruz, havalar soğurken hiçbirimiz dışarı çıkmak istemeceğiz.







2 MAFIA 2

İLK MAFIA'YA YAKALANMADIYSANIZ BİLE İKİNCİSİNDEN KAÇIŞ YOK

Mafia 2 ilkini hiç aratmayacak bir oyun olacak, bunu şimdiden söylemek mümkün. Oyunun şu sıralar en çok parlayan özelliği Manhattan'a benzer bir atmosferi olan –ve Manhattan'ın bazı meşhur binalarını da barındıran- Empire City. Şehir şu ana kadar yapılmış en canlı ve detaylı şehir olabilir, GTA 4'ün tahtı bu konuda şimdiden tehlikede. Oyuncudan bağımsız şekilde yaşayan Empire City gerçekten çok güzel gözüküyor. İç-dış mekan arasında ayrı dokular yok, zaman ve mekan aralıksız biçimde akmaya devam ediyor binaların dışından içine doğru. Dolayısıyla binanın penceresinden gördüğünüz bir olay siz dışarıya çıktığınızda da devam edecek.

Mafia 2, ilk oyunun temaları olan *onur*, *aile* ve *ihanet* kavramlarını bu kez Vito Scaletta'nın Mafya ailesi içindeki yolculuğuyla beraber anlatıyor. Genç Vito suçun basamaklarını birer birer çıkarken bu kez 1940'lar Amerikası'na konuk oluyoruz. Hikâye oyunun yine en önemli unsuru ve Mafia 2'de Vito'yla en yakın arkadaşı Joe'nun ilişkisi ekseninde dönüyor. Hikâye anlatımında yine filmvari bir kurgu kullanılsa da oyunun ilkine göre daha serbest olacağını daha önce de duyurmuştuk.

Resmi Çıkış Tarihi: Belli değil
Bize göre: Oyun hakkında birçok görsel ve bilgi var. Ağustos sonunda yeni bir video da yayınlanacak. 2009'u pek geçirmeyecek bizce.







yayınlandı. > Anlaşılmaz olması için yeterince kasıldığı belli olan görüntüde Citadel'e benzer bir yerde, elinde levyeden tanıdığımız bir Gordon silüeti görüyoruz.

3 DEMIGOD

"UFAK DAĞLARI YARATMAK" YETMİYORSA, BÖYLE BUYRUN

Demigod duyurulduktan sonra kendini ilk kez bu ay ciddi biçimde gösterdi ve yapımcıların "tamamen oyun içi" olduğuna yeminler ettikleri oldukça etkileyici bir videoyla görücüye çıktı. Doğrusu, gördüklerimiz ve duyduklarımız Demigod'u beklediklerimiz listesinde oldukça üstlere taşıdı, belli ki sizde de aynı etkiyi yapmış.

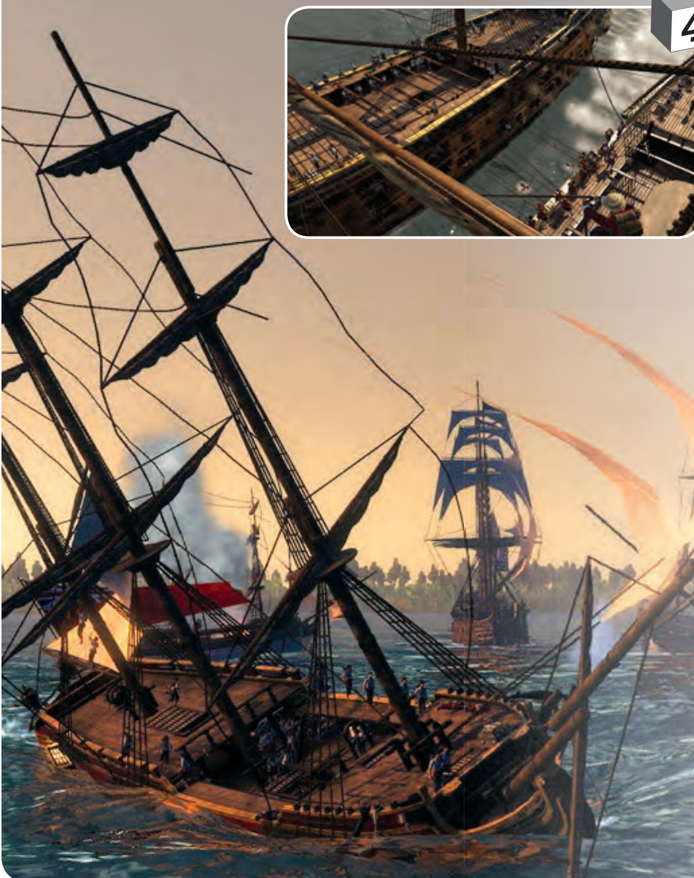
Oyun en büyük tanrının ölümü üzerine tanrılar katında boşalan yeri doldurmak için birbiriyle mücadele eden yarı-tanrıların, yani Demigod'ların savaşını anlatıyor. Demigod, Chris Taylor'ın Gas Powered Games'inin içinde taşıdığı iki farklı geleneğin, *Supreme Commander*'vari büyük stratejilerle *Dungeon Siege* tarzı aksiyon-RYO'ların bir bileşimi. Oyun hem belli stratejik bölgelerin kontrolü yoluyla kaynak toplamayı, hem de çeşitli görevler gerçekleştirerek yeni özellikler kazanmayı barındırıyor. *Supreme Commander*'ın meşhur zoom özellikleri de Demigod'un sahip olduğu artılardan.

Demigod'da şu ana dek açıklananlar içinde bizi en çok meraklandıran özelliklerden biri oyundaki "sürekli multiplayer" modu oldu. Bu modda online sunucularda bir araya gelecek binlerce oyuncu Demigod'larını en büyük tanrı yapmak için uğraşacak. Ama bunu yaparken yine binlercesi tek bir Demigod'ın başarısı için ittifak kurabilecek. Bu Demigod'lar single player'da kazandıkları özellikleri online mücadeleye de taşıyacak. Ve oyun siz çevrimdışı olsanız bile bitmeyecek.

Resmi Çıkış Tarihi: Şubat 2009
Bize göre: Chris Taylor işlerini erken bitirmesiyle meşhur bir tasarımcı değildir. Ama Şubat'a da çok var.







4 EMPIRE: TOTAL WAR

SAVAŞ HİÇ BU KADAR SULU OLMAMIŞTI

Total War serisinin en büyüğü ve tepe noktası olacakmış gibi gözüken Empire: Total War bu ay yeni görseller ve yeni bir fragmanla çıktı karşımıza. Sinematik bir video olsa da oyun-içi sahneler de sunan fragman, görselliğiyle ve tabii ki deniz savaşlarıyla oldukça etkileyici.

Uzun 17. Yüzyıl Avrupası'nı kendine mekan seçen Empire: Total War tamamen yeni bir grafik motoru kullanıyor. Seriye nihâyet eklenen deniz savaşları bu kadar çok beklediğimize değecekmiş gibi duruyor. Deniz savaşlarında birimlere tıkladığımızda hem o birimlerin ateş ettiği yönü hem de rüzgarın yönünü görebileceğiz. Creative Assembly çalışanları oyunu hakkıyla oynamak için uzman kaptanlar olmamız gerekmediği konusunda içimizi rahatlatıyorlar ama yine de denizin ve rüzgarın gemileri nasıl etkilediği konusunda bir miktar sağduyu ve bilgiye ihtiyacımız olacak.

Yine deniz savaşlarında bir gemi diğerine bordalayınca iki gemideki herkes otomatik olarak birbiriyle eşleşecek ve kılıç düelloları başlayacak. Gelecek ay dergimizde bulabileceğiniz "Yapımcı Günlüğü" videosunda oyundaki düelloların nasıl yaratıldığını da görebileceksiniz.

Oyun hakkındaki son notumuz, her gemi ve topun fiziklerinin ayrı ayrı modelleneceği, böylece hasarın nereden alındığına bağlı olarak geminin su almaya başlayacak olması ve yavaş yavaş batması. Bu arada mürettebat da gemiden kaçmaya çalışacak.

Resmi Çıkış Tarihi: Şubat 2009
Bize Göre: Bir Sega yetkilisi "2008 sonunda" dedi en son. Daha erken olmayabilir ama Şubat 2009 şu an oldukça gerçekçi.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.





MULTIWINIA
SURVIVAL OF THE FLATTEST

KAĞITTAN YAŞAM FORMLARININ HAYATTA KALMA MÜCADELESİ -EREN OKKA

Hacker'lık simülasyonu, yapay yaşam simülasyonu, nükleer savaş simülasyonu... Üniversite yıllarındaki üç arkadaşın kafa kafaya verip yarattıkları oyunlar ve CD kaplarını dahi elleriyle hazırlayıp dağıttıkları günlerden günümüze uzanan bir başarı öyküsü yatıyor İngiliz Introversion firmasının mazisinde. *Uplink* adlı ilk oyunları PCGamer dergisinden not olarak %80 aldığında satışları birden fırlıyor, kazandıkları para ile *Darwinia*'nın yapımına girişiyorlar. Çok geçmeden Steam üzerinden milyonlarca insana ulaşıyor *Darwinia*, hemen sonrasında IGF (Bağımsız Oyun Geliştiricileri Fuarı) 2006'dan toplamda 25.000 dolar değerinde üç büyük ödül ile dönüyorlar. Üçüncü oyunları *Defcon* ile başarılarını sürdürürken çalışmaya ara vermiyor ve Multiwinia'nın yapımına başlıyorlar, diğer bir deyişle *Multiplayer Darwinia*'nın.

DARVİNYA CANAVARI

Oyun tamamen multiplayer ağırlıklı olduğundan herhangi bir hikâyesi yok, ancak zaman aralığı olarak *Darwinia*'nın hemen sonrasında yer alıyor. *Dr. Sepulveda*'nın yarattığı dijital dünyadaki virüs enfeksiyonundan kurtulmayı başaran Darvinyalılar (aslı Darwinian ama çeviri hoşuma gitti) içinde bulundukları hayatta kalma mücadelesi sırasında iyice agresifleşiyorlar. Nüfus artışıyla birlikte fikir ayrılıkları ve gruplaşmalar da artıyor, böylece başlıyor Darvinyalılar arasındaki savaş.

Multiwinia bir gerçek zamanlı strateji oyunu ancak yapımcılarının deyimiyle "retro-arcade multiplayer tecrübesi" olarak da tanımlanabilir. İçerisinde kaynak yönetimi veya üs kurma gibi detaylar yok. Ordular, çevresinde en çok kimin askeri varsa onun kontrolündeki spawn noktaları aracılığıyla üretiliyor. Gökyüzünden düşen Air Strike ve Gun Turret gibi power-up'larla şenlenen oyun alanı, iki boyutlu çöp adamlardan oluşan devasa orduların çarpışmasına sahne oluyor. Maksimum yarım saatlik bir mücadelenin ardından en doğru kararları en hızlı uygulayan oyuncu veya takım kazanıyor.

Altı farklı oyun modu ve her mod için çok sayıda harita ve ayar içeriyor Multiwina: Domination, King of the Hill, Capture the Statue, Assault, Rocket Riot ve Blitzkrieg. Çoğunun içeriği halihazırda isimlerinden anlaşılıyor. Örneğin King of the Hill haritanın belirli bölgelerini kontrol altına almak üzerine kuruluyken, Capture the Statue modunda çeşitli bölgelerde ortaya çıkan devasa heykelleri minnacık askerlerimizle üsse taşımamız gerekiyor. Üstelik heykeller arasında *Portal*'dan hatırladığımız, hatırlamak bir yana unutamadığımız *Companion Cube* bile var. Rocket Riot'ın amacı ise *Darwinia* için yayımlanan (ve geçtiğimiz ayın DVD'sindeki 101 oyun arasında bulabileceğiniz) ikinci demo ile benzerlik gösteriyor: Solar panelleri ele geçirerek rokete yakıt sağlamak ve uzaya çıkan ilk Darvinyalı olmak. İnsanlık için küçük amaa uzay büyük bir yer gibi... Olmadı sanki, neyse.

FRAKTAL FELEK

Introversion ekibi şu sıralar Multiwinia'nın yanı sıra yapım aşamasını internet sitelerindeki blog aracılığıyla takip edebileceğiniz, önümüzdeki yıl

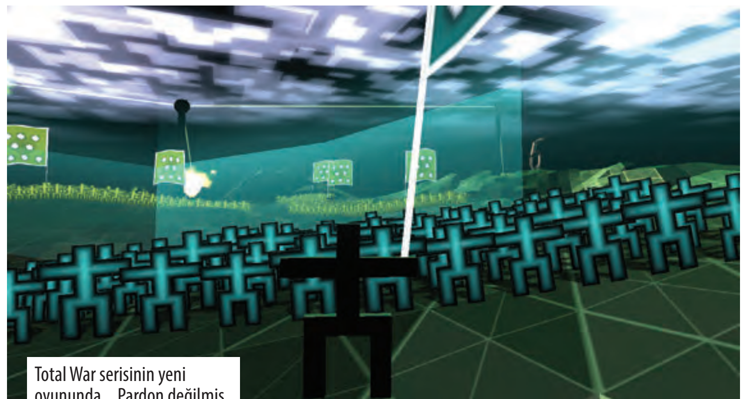
ŞCR / Introversion

Oyun yapımıyla ilgilenenlerin örnek alması gereken bağımsız bir oyun firması. Oyunlarının tümü basit ama başarılı, ekibin geleceği parlak.

Uplink (2001)
Hacker'lık simülasyonu muhteşem bir fikir. Ama gerçekten hacker olmak istiyorsanız kendinize Uplink'i örnek almayın.

Defcon (2006)
Kimsenin kazanamadığı bir savaşta en son kaybeden olmak ister miydiniz?


Halter şeklindeki heykeli beğenmediniz mi? Bir de Companion Cube'u görün.


Total War serisinin yeni oyununda... Pardon değilmiş.

içerisinde tamamlanması planlanan *Subversion* adlı bir oyun üzerinde daha çalışıyor. Multiwinia ise önümüzdeki ay hem raflardaki hem Steam üzerindeki yerini alırken, *Darwinia* ve Multiwinia'yı bir arada içeren *Darwinia+*, Xbox Live Arcade üzerinden indirilebilecek.

Oyun dünyası acımasız bir yer; Introversion ise bu dünyada yaşam mücadelesi veren ekiplerden yalnızca biri. Ancak kendileri ön inceleme CD'si ile birlikte şu anda bilgisayar masamın üzerinden beni gözetleyen ya da en azından meraklı yapısı sebebiyle gözetlediğini sandığım bir adet Darvinyalı figürü göndererek kalbimi çaldılar, teşekkür ediyorum. Ne diyelim, en ince olan kazansın!

KISACA
Tür: Stratejimsi
Yapıncı: Introversion
Platform: PC, Xbox 360
Çıkış tarihi: Eylül 2008
Web: www.multiwinia.com





Goyun yine kazandı! Hep kazanıyor hep kazanıyor, olmaz ki ama.

KAYIP CALL OF DUTY KUTUMUZU BULDUK, MUTLUYUZ!

Geçen ay derginin yapımı sırasında Merkür birden ters dönünce Call of Duty: World at War ilk bakışındaki çok önemli bir kutucuğumuz ortadan kaybolmuştu. Derginin bütün sayfalarını didik didik aramamıza rağmen kendisine ulaşamadığımız DÜŞMANLAR VE MEKANLAR'ın artık sağlığından endişe duymaya başlamıştık ki, postu oyun odasına sermiş olan Goyun'un altından çıktı. Tarafımızdan kurtarılınca çok sevinen iri kutucuk "beni buzağı zannediyordu, çok korktum" dedi. Kutunun içeriği şöyleydi:

DÜŞMANLAR VE MEKÂNLAR
İlk trailer'ının da gösterdiği gibi, World at War'un en önemli silahlarından biri oyunun mekansal özelliklerini bambaşka bir boyuta çeken, savaşın en kanlı çatışmalarından bazılarının yaşandığı *Pacific Theater*. Daha önce en ciddi biçimde *Medal of Honor: Pacific Assault*'la karşımıza çıkan bu coğrafyada savaş, dünyanın diğer bölgelerinde olduğundan çok daha farklı bir işleyişe sahip. Yoğun ormanların, sık ve uzun çalıların hâkim olduğu bölgede yürütülen savaşa da gerilla taktikleri hâkim, özellikle Japonların hareketlerine. Düşmanlarımız çok iyi gizlenecek, ağaçların tepesine konuşlanabilecek, çalıların arasına saklanabilecek ve vur-kaçlarla bizi yıpratmaya çalışacak. Ağaçlara dikilen keskin nişancıların silah arkadaşlarımızı özellikle yaralayıp, ona yardıma gelenleri de avlama gibi numaraları; ölmüş gibi yere serilmiş askerlerin ise aslında ölmemek ve "cee" demek gibi sürprizleri de mevcut. Buna karşılık biz de alevli silahlarla donanacak ve etrafımızdaki çalıları ya da ağaçları yakıp, onlarca metre uzaktaki saklandığı yerde yanarak kaçışan düşmanları izleyebileceğiz. Anlayacağınız, yapay zekâ bizi paranoyak etmek istiyor. Bir de klasik "Amerikalılar tarafından hizaya sokulmadan önce, İmparator için her şeyi yapacak olan barbar, kamikaze Japon" tipini yeniden hatırlamış olacağız. Ana senaryonun diğer yarısını oluşturan Rusya-Almanya mücadelesinin, klasik Call of Duty tadına daha yakın olduğunu tahmin edebiliriz, zaten Treyarch da henüz oyunun bu tarafıyla ilgili pek bir şey açıklamadı. Ama Pasifik çarpışmaları ve yapay zekânın hareket biçimi, World at War'un neden "yetişkin" etiketiyle piyasaya çıkan ilk Call of Duty oyunu olduğunu ve yapımcıların neden "çok daha karanlık bir oyun yapıyoruz" dediklerini açıklıyor. Tek kişilik hikâyenin sunuluş biçimi de bu "karanlığı" iyice yükseltiyor, bunu oyunun tükürüklü, yüzde sigara söndürmeli ve boğaza bıçak geçirmeli ilk sahnesinden de rahatça görebiliyoruz.



I'VE GOT A PRESENT FOR YA!

Sizi daha fazla merakta bırakmadan, Temmuz ve Ağustos aylarında yaptığımız yarışmalardan ödül kazananları açıklayalım:
Age of Conan 60. Level yarışmasından orijinal Mass Effect kazananlar:
Talha TURHAL, Erkan KILIÇ
Metal Gear Solid 4 ödül çantası kazananlar:
Kerem ÇETECİ, Buğra Güven GÜNBATI, Fırat ÇELEBİ
Tebrik ediyoruz, ödüllerinizi gönderebilmemiz için en kısa zamanda oyungezer@oyungezer.com.tr adresine iletişim bilgilerinizi göndermenizi bekliyoruz.

"BİR OYUNU EFSANE YAPMANIN"
5 YOLU

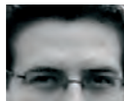
Hepsi de denenmiş ve onaylanmış yöntemlerdir, bazılarının sonu hüsran olsa da...



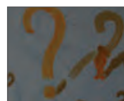
1 Çok iyi bir oyun yapın ve sonra hakkında hiç konuşmayın, tüm taleplere rağmen hiçbir devam oyunu çıkartmayın. Oyunun hayranları ona efsane payesini verecektir hemen.



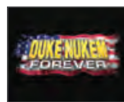
2 Berbat bir oyun yapın, o berbat oyunu da daha da berbat bir reklam stratejisiyle pazarlayın. Oyununuz ve siz, oyundan yıllar sonra bile hatırlanacaksınız.



3 Yenilmesi imkansız bir oyun sonu canavarı tasarlayın, forumlarda bu canavarı yenene inanılmaz ödüller verileceğini açıklayın. Hayatlarını bu işe adayan oyunculardan biri bir şekilde oyunu bitirmeyi becerirse yurtdışına kaçın.



4 Karmaşık, heyecanlı ve çok katmanlı bir hikâye yazın. Hikâyenin en heyecanlı yerinde, tam çözülme anına geldiği sırada oyunu bitirin ve devam oyunu çıkartmayın.



5 Çıkış tarihini sürekli erteleyin, her ertelemede daha önce görülmemiş sözler verin. Oyunu en sonunda çıkartır ve sözlerinizi tutarsanız efsane olur, tutamazsanız da dert değil, zaten çoktan efsane oldu.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Opsiyon satışımız bitmiştir
Microsoft zaten bedava olan "online oyun opsiyonlarını" insanlara satma çabasından vazgeçti. . . Games for Windows ibaresini taşıyan tüm online opsiyonlarından artık Live'a abone olmadan da faydalanabileceğiz.



Çalış Nintendo çalış!
Nintendo bizi aslında unutmamış! Shigeru Miyamoto, bu yılki E3'te sadece "casual" oyunculara yönelik onlarca oyun gösterdikleri için özür diledi ve ekledi: "Şu aralar Mario, Zelda ve Pikmin'i yapmış olan 3 ayrı ekibe göz kulak olmam gerekiyor..."

Bu film güzele benziyor
Her zaman kötü olacak değiller ya, bu da iyi olsun lütfen! Mark Wahlberg'in başrolde oynadığı Max Payne filminin fragmanı bizi memnun etti. . .



Watchmen geliyor!
Tüm zamanların en iyi çizgi romanlarından Watchmen'in hem filmi mükemmel gözüküyor, hem de oyununun ciddi anlamda iyi olmasını bekliyoruz.



E3 yine kaybettiii !
Birileri E3'ün sönmüş yıldızına bakıp "ne muhteşemmm!" diye dursun, endüstri devlerinin fuar hakkında ortak görüşü şuydu: "Bu yıl oyun fuarı gibi değil, ruhsuz bir su tesisatçıları fuarı gibiydi. Böyle olursa seneye katılmayacağız."

Ubisoft Haxxorz
Rainbow Six Vegas 2'nin dijital download sitelerindeki versiyonuna gelen bir yama, oyunun DVD'sini aramaya koyulunca, birçok kişi sorun yaşadı. Ubisoft'un getirdiği çözüm ilginçti: Bir crack grubunun NoCD .exe'sini bir sonraki yamaya entegre etmek.

Limbo of the Oblivion
Amiga zamanından beri yapılmakta olan Limbo of the Lost'a, Oblivion'ın birçok doku ve bina içi yapılarının aynen kopyalandığı fark edildi. Bethesda derhal mahkemeye başvurdu.

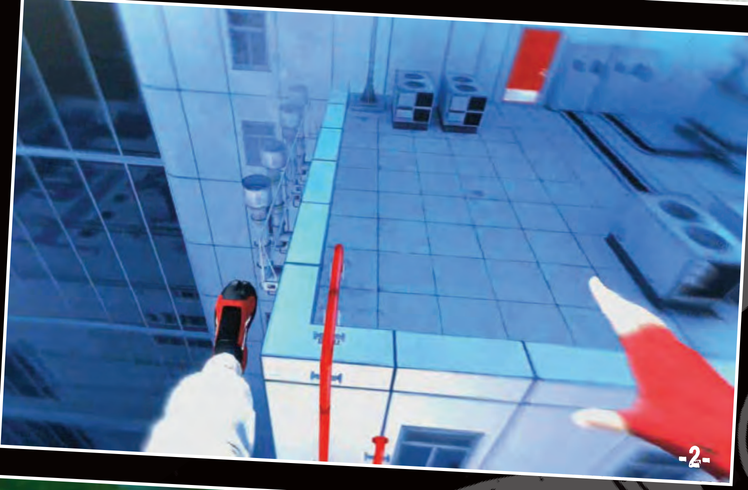


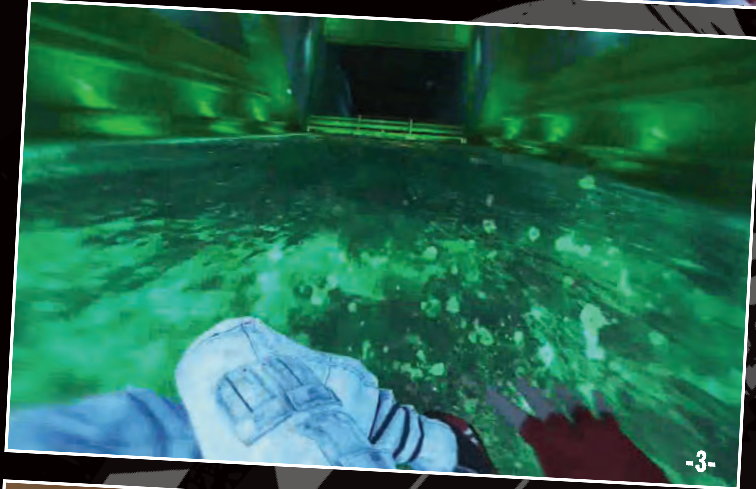
Güle güle Roper :(
Hellgate: London'ın başarısız çıkması, Bill Roper'ın firması Flagship Studios'un sonu oldu. Gerekli ticari desteği bulamayan firma, 18 Temmuz'da kapılarını kapattı. Yakın zamanda betası başlayan bedava DVO'ları Mythos'un akibeti belli değil.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar











FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

MIRROR'S EDGE

Bu ay E3 önümüze birbirinden âlâ sıkılıp yağı çıkarılası oyun getirdi ama biz Mirror's Edge'i seçtik. Hem Faith'i sevdiğimizden, hem de cidden birini seçmemiz gerekiyordu yani… Her zaman gibi, yazıyı okumadan önce OGZ DVD'den videosunu izleyin mutlaka.

SAHNE -1-

Bu EA logoları konusunu açmak için ne zamandır fırsat kolluyorduk. Son bir yıldır Electronic Arts'ın çıkarttığı her oyunda kendi logosunu farklı farklı kullandığı dikkatinizi çekti mi sizin de? EA'in patronu Ricitello'nun 1,5 yıl önce "bundan sonra hep yenilik peşinde koşacağız" demesi boşuna değilmiş. Sims, FIFA gibi "sağmal inek" nevinden oyunlardan gelen paraları Hellgate: London, Spore, Mirror's Edge, Warhammer Online gibi riskli ama yenilikçi oyunlara aktarıyorlar.
İnanması zor ama, oyunun ruhuna uygun olarak logolarını bile değiştirmeye başlayan EA'i sanırız artık seviyoruz.

SAHNE -2-

Veee bir önceki fragmanın kaldığı yerden, bu fragmana uçarak dalıyor ana karakterimiz Faith… Mirror's Edge'in grafik yapısıyla ilgili bir şey bizi çok heyecanlandırıyordu, ne olduğunu bu fragmanda bulduk: Oyunun grafik stili, bizim çok sevdiğimiz eski bir aksiyon olan Oni'ye o kadar benziyor ki… Gereksiz detaydan uzak çevre grafikleri, keskin renkler, steril bir ortam ve çok güzel bir kahraman.

SAHNE -3-

Eller ve kolların hareketlerindeki ahenk, zıplarken ve düşerkenki uçuş hissi mükemmel. Yamakasi filmindeki akrobatların yanımızda halt edeceği çok açık. Yalnız bu oyunun Hareket Hastalığı (araba tutması gibi bir şey, ama oyunlarda oluyor) yüzünden FPS oynayamayanları kaçırtma tehlikesi var. Bunun üstesinden gelebilmek için ekranın ortasına bir daire yerleştirilecek ve oyuncunun ona odaklanması sağlanacakmış. Bize bir çözüm gibi gelmedi ama hayırlısı.

SAHNE -4-

Faith'in yakın dövüşte rakibin elindeki silahı alıp evirip çevirerek ona karşı kullanması da Oni'yi anımsattı bize. Ama onu (Oni?) uzun süre elinde tutmuyor fragmanda da göreceğiniz üzere. Çünkü oyunun ana teması akrobasi üzerine ve akrobasi yapabilmek için iki elinin de boş olması lazım güzel ana karakterimizin.

SAHNE -5-

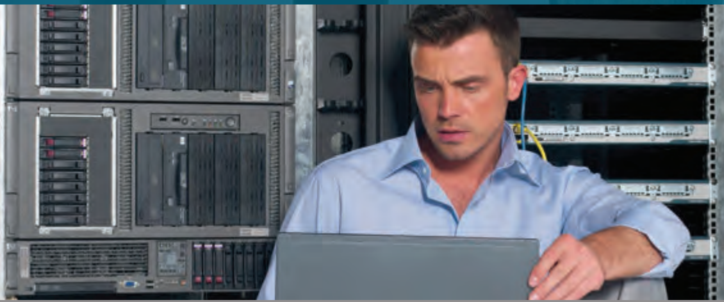
Faith'in ne kadar güzel bir karakter olduğunu söylemiş miydik? Evet, kendisi çok güzel. Bu yüzden tekrar tekrar izletiyor Sinan bize bu fragmanı. Niye en baştan izletiyorsa, wallpaper yap, hepimizin bilgisayarlarının masaüstüne döşe, öyle değil mi? Ne sen uğraş, ne de biz.





GELECEĞİNİZE YATIRIM YAPIN

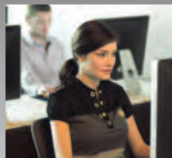
Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ
- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Web & Grafik Tasarımcılığı
- 3D Görselleştirme & Animasyon Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ
- AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- Microsoft Office
- İngilizce
- Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe






ANKARA ŞUBEMİZ AÇILDI!

444 33 30
www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL BAKIRKÖY | BEŞİKTAŞ | KADIKÖY | FATİH | TOWN CENTER | FULYA | KOZYATAĞI

ANKARA BİLKENT PLAZA



21x29.indd 1 7/18/08 3:39:12 PM

OYUNEZER!

"TİRİLOJİ" LANETİ ÜSTÜMÜZDE DOLANIYOR!

Şöyle bir quest yaptığınızı düşününün: Yabancı bir gezegende çok gelişmiş bir uydu düşmüş, üstündeki çipi almanız gerekmekiyor. Uyduyu bulursunuz, fekat o da ne?! O gezegende yaşayan maymunumsu yaratıklardan biri çipi çalmış olmasın mı?

Ve quest başlar: Tek tek bomboş arazideki 70 ila 80 maymuna gidip tıklamanız gerekmektedir. "Bunda da değil", "Bunda da değil", "Bunda da değil" diye 69 kere tekrar eder partinizdekiler. Çipin gezgenin en ücra köşesinde, bir madenin dibinde, en uzak köşede duran maymunda çıkar. Çipi alır almaz her yanda Geth'lerin spawn etmesi… Evet, bu standart bir Mass Effect yan quest'i. Veya Bioware, ne yaptın gulüm sen?

Biz buna oyun editörü jargonunda "*oyun uzatayım derken eşeğin kulağına su kaçırmak*" diyoruz. Yani aç gözlü oyun yapımcılarımızın, dağıtımcıların da gazlamasıyla, tek bir oyunu dolduracak malzemeyi çekiştirip uzatarak, sünen yerlerine dolgu malzemesi uygulayarak onu üçlemeye çevirmesi.

Bunu nasıl yapıyorlar? Tam bir oyun yapmayı başarıp, reklam ve internet balonluğu sayesinde az buçuk da başarılı olmayı daha oyun çıkmadan garantileyen yapımcılar, oyunun hikayesini ve daha da önemlisi, her türlü görsel malzemesini üçe bölüyor ve böylece tam bir oyundan, hiçbiri tam olmayan bir üçleme elde ediyorlar. Bunu ilk önce *Halo* serisinde gördük… Şimdi de *Assassin's Creed*'de ve şimdi de *Mass Effect*'te görüyoruz.

Assassin's Creed'i oynarken sinirden klavyemi kemiriyordum az daha! Resmen bir bölümlük görev içeriği tasarladıktan sonra utanmadan dokuz kez copy/paste etmiş Ubisoft Montreal! Her köşe başında 4 askerin tartakladığı aynı adam/kadın... Hepsinin de kurtardığınızda yol başını tutan 6 kişilik "ağabey ekibi" olması... Her şehirde manasızca yürüyen 4 kişilik imam/rahip ekipleri… Her adım başı, "görevini yapmaktan tırsan" Assassin'lerin… Her şehirde minareye/kuleye tırmanma görevleri… Çatıda koşturma görevleri… SPACE'e bastığınızda, düşmanların sizden şüphelenmemesi de apayrı bir maymunluk zaten… Yaw kardeşim, belim eşşek kadar kılıç var, göğsümde sıra sıra bıçaklar… Çatıdayım ve sinsi sinsi sana doğru yürüyorum… Besbelli Assassin olduğum… Ama bastım mı Space'e, kimse şüphelenmiyor… Ohh, ne ala şehir İstanbul… Pardon, Kudüs!

Bir oyunluk malzemeyi çekiştirerek üç oyuna uzatınca haliyle her oyunun her yerinde hikaye ve malzeme boşlukları ortaya çıkıyor. İğrenç "dolgu" hikayecikleri ve sürekli tekrarlanan bölümler peydahlanıyor. Hele ki Mass Effect bu konuda kendini aşmış. Ay üstünde girdiğiniz bir üssün T şeklindeki yapısı, camlardan görünen grafikleri, ortalıkta duran kutuların durduğu yere kadar, bilmemne Nebula'sındaki gezegendeki 15 ayrı üsle aynı olabilir mi yaw?! Olabilir ve olmuş da ne yazık ki!... Yan görevlerin geçtiği, Mako ile gittiğiniz üslerin hemen hepsi birbirinin aynısı, jenerik kutulardan ibaret. Tembelliğin, işgüzarlığın bu kadarı da fazla!

Quest'lerin hangi sırayla ve ne kadar zaman aralığıyla takip ettiğini sanmıyorum oyunun. Liara'yı kurtardıktan tam olarak 90 saniye sonra Kaiden'le konuştuğumda "güvertede Liara'nın sizinle aşna fişne yapmak istediği konuşuluyor" diyecek kadar mesnetsiz. Yuh, 90 saniyede karşı cinsi değil, bambaşka türden bir uzaylıyı kendimize aşık ettiysek, biz bırakalım Specter'lığı, başka işlerde daha iyi para var.

Para demişken, Konsey'den sınırsız güç almış bir Spectre'ın görev için gerekli mühimmatı, onun gemisinde, onun komutasında bulunan bir askerden parayla satın alması nedir?! Bu nasıl bir salaklıktır Allah'ım! Hem o askerin, hem de Bioware'dekilerin ağzına ağzına vurmak istiyorum!

O sözde düzelmiş envanter sistemi var ya, aslında yok. Oyun boyunca göreceğinin hep aynı 4 silah (herkeste, düşmanlarınızda bile aynı silahlar var). Aynı derken, çeşitli Shotgun varyasyonlarından bahsetmiyorum: TIPKISININ AYNISI DİYORUM! Kolpadan "her silaha uyar" ayağına bir eklenti sistemi geliştirilmiş. Her silah, her zırh birbirinin aynısı. Resmen yan gelip yatmış Bioware'dekiler.

Frogger adlı 80'lerin oyununu bilir misiniz? Hani bir kurbağavardır, önünde 6 şeritli bir yol, vızır vızır geçen arabaların altında ezilmeden karşıya geçmeye çalışır. Hah, Bioware işte o oyunu aynen çalmış! O "kasa açma" veya" kod çözme" rezaleti nedir Allah aşkına söyle?! Çok gizli dokümanların olduğu bir kasa açılacak Shepard, ama önce Frogger oyna… Rare element buldun Shephard, ama önce ne olduğunun bilimsel araştırmasını yapmalısın, tabii ki Frogger oynayarak! AMMAN TANRIIIIM! 50.000 yıllık bir ırkın piramidini buldun Shephard, içerde kimbilir ne sırlar vardır! Lakin, evet, kapısını açmak için Frogger oynamalısın!!!

Jade Empire ile başlayan düşüşte Bioware Mass Effect ile dibe vurmuştur. Kendilerini gelecekte yapacakları sulu aksiyon/RYO kırmalarında başarılar diliyorum… Herkesin ayılıp bayıldığı Assassin's Creed'in ise ikincisini bir zahmet Jade Raymond yapmasın. Lütfen yapmasın!

Bu arada, her iki oyunun da isminde "ASS" harflerinin bulunması çok nüktedan bir tesadüf olarak sizin de dikkatinizi çekti mi?


Şu oturan adam tıpkı kovaladığımız katile benziyor. Ama o koşuyordu, bu oturuyor. Aynı adam olamaz. ARAMAYA DEVAM!


Hmmm… Belde kılıç… Sırtta hançer… Ama bu adam dua ediyor. Katil olamaz.


Ve John Shepard bir dünyayı daha, kurbişi karşıya geçirerek kurtarır.


Mass Effect'in şahsıma özel falsosu: Oyunda Sinan isminde kadın bir gazeteci var.


..Ama diyalog sistemimiz süpeeerahaleoooy?!....

AYIN EZENİ


Sinan Akkol

Zamanında Miyamoto tarafından keşfedilmiş olsa Mario'dan bile daha popüler, daha sevimli bir oyun karakteri olabilecekken, bizim sıkıcı dünyamızda sıkışıp kalmıştır Sinan. Öylesine çok sever ki oyunları, en dandik olanına bile kıyamaz, "canım benim, niye böyle yapıyorsunww sen?" demekle yetinir. "Oyun dünyasını sevgiyle kucaklamak" mottosudur. Kucaklamayanı döver.



KARŞILAŞMAYA HAZIR MISINIZ?

PES 2009 vs FIFA 09

BÜYÜK DERBİYE 2 AY KALA NABIZ TUTMAYA BAŞLIYORUZ! - ARES AYBARS

Sıcak ve boş geçen yazın ortalarına geldik bile. En azından benim açımdan durum böyle. Futbol tutkunları için de durgun bir zamandayız. Ligler biteli zaten uzun bir süre oluyor, Avrupa Şampiyonası da bitti, oysa ne güzel tatlı bir heyecan içindeydik bütün ülke olarak. İmkansızı gerçekleştirmeye az kalmıştı. Transferler, kamp dönemleri derken artık gözler yeni sezonda ve dolayısıyla biz oyuncular için de, yeni sezon başında çıkacak iki büyük oyunla: FIFA 09 ve PES 2009

Bundan iki yıl önce böyle bir yazı yazıyor olsaydım, o zamanki FIFA için "büyük" sıfatını kullanmazdım. Bu durumda oldukça gelişme gösterek rekabeti kızıştıran EA Sports'u mu tebrik etmek gerekiyor, yoksa serinin son oyunuyla bir hayli hayal kırıklığına uğratan Konami'ye mi selamlarımızı yollamak gerekiyor emin değilim. Her iki serinin de yeni oyununun çıkmasına 2 ay kadar bir zaman kaldığına göre elimizdeki bilgileri değerlendirmek gerekir. EA Sports yeni oyun hakkında gerekli bütün açıklamaları yaparken Konami ise tam tersi bir şekilde sessiz kalmayı tercih ediyor.

Ama bizim de kulağımız fazlasıyla deliktir herhalde. İki oyunun hangi yönlerden rakibine çalım atmaya çalışacağına gelin hep birlikte bakalım.

1. DEVRE: OYNANABİLİRLİK

PES'i PES yapan özellik şimdiye kadar oynanabilirliğindeki mükemmeliyet olmuştur. Çünkü bu oynanışı sayesinde futbol oyunundan öte bir şeydi. Evet, geçmiş zaman eki kullandığımın farkındayım. Çünkü son oyunda Konami bu zevkimizi yerle bir etmeyi başardı (buradan selamlarımı yolluyorum kendilerine). İşin ilginç yanı ise, oyun çıkalı daha çok uzun süre geçmeden bütün hatalarını kabul ettiklerini açıkladılar ki bu hataların başında da oynanabilirlik geliyordu. Ayrıca açıklama demişken aklıma geldi, belirtmek isterim ki yeni çıkacak oyun hakkında da pek bir açıklama yapmadıkları için bu yazıyı yazarken ayrıca bir gıcık kaptım kendilerine (selamlarımı.. şey, neyse..). Oynanabilirlik konusunda ne tür bir yenilik geleceği konusundaki ketumlukları, "en azından bir önceki PES'in mükemmel oynanışını yeni nesile taşımayı amaçladıkları" şeklinde yorumlayabilpiriz.

EA Sports ise her çıkardığında bu konuda var olan şeyin üzerine yenilikler ekleyerek, FIFA'nın bu







konudaki açığını gitgide kapatmaya devam ediyorlardı ve son oyunda da değişen bir şey olmadı. FIFA 09'da da açıkladıklarına göre, pas, şut sistemi, yeni animasyonlar, topun eski oyunlardaki balon halinden eser kalmamasını sağlayacak yöntemler gibi çeşitli konularda 250 adet yenilik olacakmış. Tamam, balon kısmını ben ekledim, itiraf ediyorum. Ama yenilik konusunda oldukça açık olan FIFA, ilk devreyi önde bitiriyor. Bu arada bir son dakika notu: PES 2009, PlayStation 2'ye yapılmayacak. Sebep olarak da PES 2008'le arasında pek bir fark olmayacak olması gösteriliyor.

2. DEVRE: GRAFİKLER

Grafik konusunda FIFA serisinin yadsınamaz bir üstünlüğü olmuştur her zaman. Benim gibi PES oynayan kesimin pek ilgisini çekmeyen bir konu olsa da, , ne yalan söyleyeyim, yeni nesil konsollarda azıcık da olsa güzel grafik görmek istiyor insan! Her iki tarafın da yayınladığı görüntülere bakacak olursak, ikisi de güzel iş çıkartmış diyebilirim. Oyun içindeki futbolcuları gerçek dünyadaki eşleriyle yan yana getirseler, aradaki farkı kimse anlayamaz (kabul ediyorum abartılı bir cümle oldu).

EA Sports kendini aşarak neredeyse birebir yüzleri oyuna aktarmayı başarmış gibi ve Konami'nin de bundan aşağı kalır yanı yok. Fakat bilgisayar oyuncuları için kötü bir haberim var ki o gösterilen resimlerin PS3 ve Xbox 360 görüntüleri olduğu apaçık ortada. Bu iki oyundan birini bilgisayarda oynayacak kişiler ise, bir önceki oyunun biraz makyajlanmış hali ile karşılaşacaklar. Yine de görsel alanda iki oyunda da gözle görülen bir ilerleme var. Berabere biter.

UZATMALAR

Kapakta hangi futbolcunun olacağı konusu resmiyet kazanmamış olsa da, FIFA 09'un muhtemel adayları Rooney, Benzema ve Ribery. PES 2009'ın kapağını ise Messi'nin süsleyeceği kulağımıza çalındı.
FIFA 09'un top kontrolü, ağırlık merkezi, omuz omuza mücadele konusunda gerçekçiliğe önem vereceğini şimdiden biliyoruz. Yeni çarpışma sistemi, oyuncuların hız, ivme ve topun konumunu hesaba katacağından, önceki PES'lere yakın bir gerçekçiliğe taşıyacak FIFA'yı. Bu konudaki roller değişiyor gibi görünüyor. FIFA'daki bir diğer yenilik de gece-gündüz değişimi. Akşamüstü oynanan maçlarda artık ikinci yarıda stadın ışıkları yanmış olarak oynanacak. PS3 ve 360 versiyonlarına 15 yeni stadyum ekleniyor... Be a Pro modu ilk kez DS ve PSP'ye gelirken, oyunun Wii versiyonunda da Arcade salonlarındaki futbol oyunlarına benzeyen "Be-A-Footie" modu var.

Konami PES 2008'de online sistemi batırdı ve bir çok oyuncu kaybetti bir yıl içerisinde. Fakat yazının başında da dediğim gibi yaptığı hataların hepsinin farkında olduklarını söylüyorlar. Seabass "online maçlarda Lag olmayacağını" üstüne basa basa söylüyor.

FIFA'nın en önemli kozu lisanslardaki üstünlüğü olmuştur. 500'ün üstünde lisanslı takım var desem yeterli olacaktır sanırım. Lisans konusunda ise tam resmi bir açıklama olmamakla beraber İtalya, Fransa, İtalya 1. ve İngiltere 2. ligleri de PES 2009'da yer alırken, bir önceki oyunlarda mevcut olan dünya devi birkaç takımın lisansını kaybetmişler. İngiltere Premier Ligi'nden sadece Manchester ve Liverpool lisanslanmış. Türkiye'den



Trabzonspor, Fenerbahçe ve Galatasaray var. Fake takım ve oyuncu isimleri PES 2009'da yer almayacak. Son olarak FIFA 09'un Wii versiyonundaki 8'e 8 mini maçlar, bilgisayardaki 32 yeni hareket, zekileştirilmiş ve maç sırasındaki anlık durumlara göre reaksiyonları daha da gerçeğe yakın hale getirilmiş kaleciler ve "Be A Pro" modu elimizdeki diğer son dakika golü olmaya yönelik maddeler.

IN THE TABELA...

Yeni FIFA açıklanan özellikleriyle PES 2009'dan önde gözüküyor. Fakat bunun nedeni kendilerinin çok iyi olması mı, yoksa Konami'nin sessiz kalması mı, bunu bir ay sonra Konami yeni oyununu tanıttığında öğreneceğiz hep birlikte. Hele bir tanıtım versiyonları elimize geçsin, skor o zaman belli olacak. Bugünlerde çok pozitifim o yüzden mi bilmiyorum ama içimde bu yıl futbol severlerin yılı olacak ve iki süper oyun çıkacağına dair bir his var.

FIFA her zamanki gibi gelişimini sürdürürken, yeni çıkacak PES 2009 dedikleri gibi bu yıl "ayrı bir oyun" olmayı başarabilecek mi? Son olarak tekrar Konami'ye seslenerek bitiriyorum yazımı. Bizim gibi 3 gün geç çıkın piyasaya ama "tam" bir şekilde çıkın.



Yeni FIFA ve PES grafiklerden çok oynanış alanında kapışacak.

2008
ÖZEL

GERİ SAYIM BAŞLADI

HAZIRLAYAN: YİĞİTCAN ERDOĞAN

Electronic Entertainment Expo'ya geçen yılki "ufalma ve odaklanma" adı altındaki değişim yaramamıştı. Bu yıl L.A. Convention Center'a geri döneceğini öğrenince umutlandık ama yanılmışız.

Gürültülü, aşırı kalabalık ve bikinili güzellerle dolu olmasıyla ün yapan E3'ün oyun sektörü içinde çok önemli bir görevi vardı aslında: Dünyanın dikkatini yılda bir kere olsun oyunlara çekmek... Sektörün gelişmesi ve dikkatin bu alana çevrilmesi için çok gerekli bir organizasyondu. Ama astronomik stand fiyatları ve onca keşmekeş içinde oyunları yeterince duyurulamadığı gerekçesiyle ESA'nın (E3'ün organizatörleri) en büyük üyeleri fuarın daha küçük ve daha ucuz bir formata geçmesini istediler. Geçen yıl bu yapıldı ama şehrin her yerine dağılmış toplantı mekanları dertti. Los Angeles'tan millerce ötedeki yeni fuar alanına sadece davetiyeyle girilebilmesi de ayrı bir dertti ve E3, hayalet köy haline geldi.

Organizatör Entertainment Software Association (ESA) fuarı bu yıl yuvasına, LA Convention Center'a geri getireceğini açıklamıştı ve umutlandırmıştı bizleri. Gerçi önceki 80.000 kişinin ziyaret ettiği şaşaalı E3'ler gibi olmayacaktı, yine 5.000 kişinin davet edildiği, çok daha dar kapsamlı bir fuar hazırlanıyordu. Ama yine de, LA Convention Center'a dönülecekti işte.

Daha önce sadece basın odası ve birkaç firmanın toplantı mekanı olarak kullanılan, ufacık bir koridorda yapıldı bu yılki E3. Yine LA Convention Center'da ama daha önceki E3'lerin neredeyse 50'de 1'i kadar bir mekanda. Fuara adımını atmamış, hakkındaki yorumları doğru düzgün takip etmemiş olan basın mensupları E3'ü hala "en renkli, en şaşaalı, en çok oyuncu çeken" fuar zannededursun, E3 bu yıl kimseyi memnun edemedi.

En azından organizasyonun ana kısmı böyleydi. Yeni oyunlarla ilgili bilgiler geldi, özellikle üç büyüklerin fuar öncesi konferansları geçen yıllara göre daha az "yeni duyuru" içerse de, doyurucuydu. Biz de bu duyurular ve yeni bilgilere balıklama daldık ve en önemlileriyle yüzeye çıktık. Ancak, bu böyle gitmez. Suç firmaların isteğini dikkate alıp E3'ü küçülten ESA'da değil, şımarık, şikayetçi firmalardaydı. Sektöre ilgi çeken, gürültülü ama güçlü eski E3'ü böylesine sönük bir fuara tercih edeceklerini zaten onlar da itiraf etmeye başladı. Neyse ki gelecek yıl E3'te birçok şey değişecek. Bu değişikliklerin geçmişe geri dönüş şeklinde olmasını diliyoruz.

indeks



Fallout 3

BETHESDA, AFEDERSİN AMA BU NASIL BİR ŞEY?

Bazı yapımlar çok özeldir ve onların da çok özel hayranları vardır. Öze sadıktırlar ve diğer her şeyi inanılmaz bir ihanet olarak görürler, iyi niyetle yapılmış olsa bile. LotR böyledir, hayranları da. Filmde Gimli'nin sakalı koyu kahverengi değil de açık siyah diye sinirlenirler, Legolas'ın kulakları kitapta belirtilenden üç santim kısa diye hayıflanırlar...

Fallout serisinin hayranları da böyle. Efsanevi bir mirasla olduğu kadar bu hayranlarla da mücadele ediyordu Bethesda. E3 onların, bu hayranlara kendilerini kanıtlaması ve Fallout 3 için endişelenmemelerini söyleyeceği yer olacaktı. Fakat Bethesda, inanır mısınız bilmem ama, bunun tam tersini yaptı. Oynanış videosunu gördüğümde gözlerime inanamadım, tek bir diyalog bile göstermiyorlardı! Bizi Washington DC'nin yıkıntılarına atıp bir yandan Enclave'in askerlerine nuke atarken diğer yandan kolumuza takılmış PipBoy'dan skillerimizi geliştirmemizi isteyen bir demoydu F3'ünki... Ve sadece de bunu yapıyordu. Evet, gördüğüm kadarıyla Fallout 3 şu an atmosferi inanılmaz vasat bir FPS. VATS sistemi falan da yalan, hiçbir şey ifade etmiyor çünkü ona mecbur değiliz. Evet çok sert davranıyorum çünkü daha da sert olmam gerekiyor.

F3 rol yapma oyunundan hala umudu olanlar varsa tekrar söyleyeyim, umudunuzu kesin. Çünkü gördüğümüz atmosfer eğer oyun çıkana kadar değişmezse, şu beyanatı tekrarlamak zorunda kalacağız: Fallout 3 vasat bir FPS. Ufak mantar bulutu çıkaran ufak nuke'lar gibi ilginç silahları ve vasat düşmanları var. Ama derin hikayesinin ve inanılmaz atmosferinin bir yerlere saklanmış olmasını ummak ve bu ilk oyun içi videosundan yakınmak dışında yapabileceğimiz bir şey yok şimdilik.

1- Brotherhood of Steel bu kez oyunun başlarında emrimize amade olacak.

2- 10. yaş günümüz kutlu olsun. Kolumuzdaki dana kadar Pipboy babamızın hediyesi.



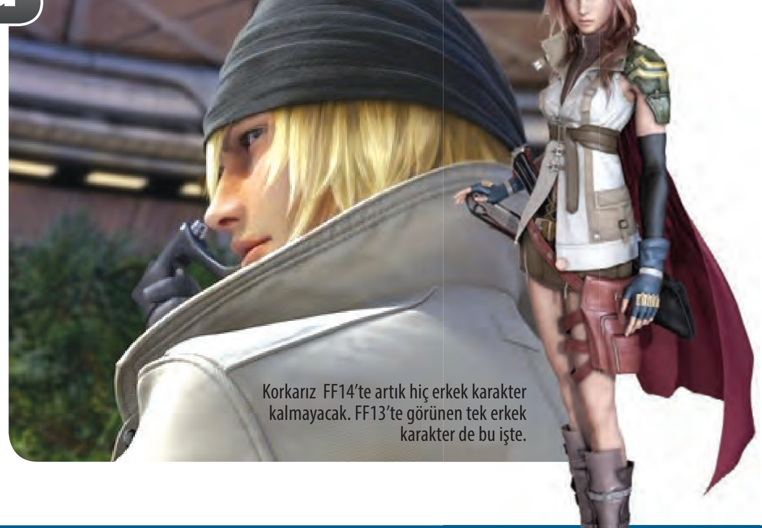




Final Fantasy XIII 360'ta

TAM SONY İÇİN İŞLER İYİ GİDİYOR DEMEYE BAŞLAMIŞKEN...

Çok ihanet gördü Sony çok. Aslında bunlara ihanet demek yersiz, sonuçta oyun dünyası bir endüstri ve her endüstride olduğu gibi burada çalışanların da asıl amacı hayatta kalmak. Ama Sony'nin çalışanları bunu biliyor ve harfiyen uyguluyor bile olsalar, bu kadarına da kayıtsız kalabileceklerini tahmin etmem. Neden mi bahsediyorum? Final Fantasy XIII'ün Xbox 360 için de duyurulmasından tabii. *Katamari Damacy*'nin 360'a özel olması, *GTA IV*'ün iki konsola da çıkması, *DMC 4*'ün çok da bekletmeden ve utanmadan PC'de de kendini göstermesi falan neyse de... Final Fantasy? Gerçekten Sony bu kaleyi de mi kaybetti diye düşünüyor insan. Neyse ki kazasız belasız *MGS4*'ü kendilerine sakladılar da ellerinde bir üçüncü parti özel seri oldu sonunda. Sony'nin sırtını sıvazlıyor, Final Fantasy XIII'ün ise omzuna şaka yumruğu atıp "hehe helal" demekten kendimizi alamıyoruz. Niye yaptık böyle bir şey bilmiyoruz ama koskoca seriye de bunu yaptığımıza utandık biraz evet.



Korkarız FF14'te artık hiç erkek karakter kalmayacak. FF13'te görünen tek erkek karakter de bu işte.

Microsoft Konferans Notları

Microsoft piyasaya gireli ne kadar oluyor? Zaman ne çabuk geçiyor geyiği yapmak istiyorum izninizle, yani hakikaten nasıl geçiyor ya? Sanki daha dün okudum bir yerlerde Xbox'a ayrılan bütçenin Türkiye'nin dış borçlarını kapatabileceğini, daha öteki gün üzüldüm Fable PC'ye çıkmayacak diye (sonra sevinmeme rağmen). Şimdi tüm olaya bakış açım değişti, konsolun versiyonu ve adı değişti, oyunları değişti. Xbox, Xbox 360 oldu, ben okurdum, yazar oldum, Fable'ın ikincisi, Fallout'un üçüncüsü çıkıyor bu konsola. Ama Microsoft bununla yetinmedi. Bir değişim duyurusu daha yaptı konferansında, konsol tarihinde ilk kez tamamen yazılımsal olarak değişen bir konsol oldu Xbox 360 da böylece.

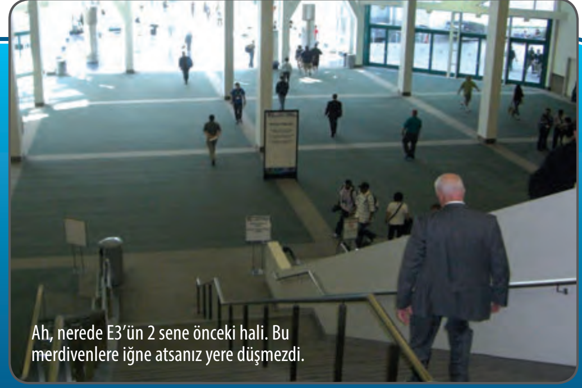
Evet doğru duydunuz, arayüz ve birçok fonksiyon sıfırdan tasarlanmış ve inanılmaz bir değişim geçirmiş. Üstelik sizin arayüzle ilişkiniz de değişmiş, artık inanılmaz Mii çakması bir karakterle, resmi ismiyle "Avatar"ınızla (çok yaratıcı değil mi?) tanınacaksınız Xbox Live'da. Avatarınızın tipini, kıyafetlerini ve daha birçok özelliğini değiştirebileceksiniz ki sanıyorum söylememe gerek yok, yeni bıyıklar, küpeler, tişörtler falan indirilebilir içerik olarak bize sunulacak ve çok büyük ihtimalle paralı olacak. Avatarlarınızı belli oyunlarda kullanabileceğiniz gerçeği dışında arkadaş listeniz de üç boyutlu ortamlarda kullanılacak.

Fakat tek yenilik bu değil MS'in duyurduğu, bir de harika bir film-dizi indirme servisi sundular. Heroes, 30 Rock, Battlestar Galactica, Monk ve The Office şu an

Vurun E3'e!

E3'ün bitmesinden sonra büyük firmaların büyük patronlarının E3'e ve organizatör ESA'ya "salvo" açıklamaları da gecikmedi. EA'den Peter Moore fuarın yeni halini "ruhsuz" olarak nitelendirirken "ESA'ya E3'ü tamir etmeleri için yardım edebiliriz" dedi. Acclaim'in ağır topu David Perry "E3 utanç verici, böyle olursa gelecek sene biz yokuz" dedi. Sektör analisti Michael Pachter ise "bu haliyle E3 ölmüştür. ESA eski E3'le firmaların istekleri arasında dengeyi tutturmalı gelecek sene" dedi.

Sayıları az olsa da, E3'ü savunanlar da çıktı. Bethesda'dan bir yetkili "az gürültü ve kalabalık, daha verimli toplantılar yapmamızı sağlıyor. Tek gereken, biraz daha canlılık katacak bir format bulunması" dedi.


Ah, nerede E3'ün 2 sene önceki hali. Bu merdivenlere iğne atsanız yere düşmezdi.

Hepimiz Öleceğiz!

E3'ü daha çok izledikçe aklıma yapımcıları bir odaya toplayıp onlara şu soruyu sorma fikri daha da yatıyordu: İnsanlığın yok olduğu bir hikayenin çekici tarafı ne? Yani o kadar çok oyun duyuruldu ki insanlığın büyük bir bölümünün ölüp diğerlerinin direnişe geçtiği, "şöyle aynı tip oyunları bir çatıda toplasak" dediğimizde ilk aklımıza gelen çatı bu oldu: Hepimizin öldüğü, insanlığın soyunun kuruduğu oyunlar.

Evvela *Resistance 2*'den yiyoruz şamarı. Yani aslında bu ilk oyunda yediğimizin bir nevi devamı, bu sefer aradaki fark bize bunu yediren düşmanlar daha büyük, savaşan askerlerin silahları daha büyük, hikaye daha büyük. Yapımcılar pek fazla şey paylaşmıyorlar ama gördüklerimizden akıl almaz grafikler ve sıkı aksiyon beklememiz gerektiğini biliyoruz. Sonumuz gerçekten geldiğinde de böyle hayranlık uyandıracak bir atmosfer olsa keşke...

Sonra hakkında ufak bir fragmandan başka bir şey bilmediğimiz *Singularity*'yi görüyoruz. Şimdi bu oyunun olayı tam olarak bizi yoketmek değil. Hadise daha ziyade zamanda yolculuk... Fragmanda bir insanlığın normal seyrinde ilerlediği zamanları, bir de tüm insanlığın yokolmuşa benzediği zamanları görüyorduk. Belli ki oradan pis bir şeyler çıkacak... Oyun hakkında tek bildiğimiz bu ama ilgili olduğumuz kesin.

"Büyük felaket sonrası hayatta kalmış tek adam" senaryolu iki oyun var sırada: *Infamous'*da bu adam büyük bir bombanın ortasında süper güçlerle uyanıp içindeki kötülükle mücadele etmek zorunda kalırken *I Am Alive*'da uygarlık kendini toparlamaya çalışırken iyi ve kötü arasında gayet insancıl bir seçim yapmaya zorlanıyor. *Infamous* elektriksel güçlerini kontrol ettiğimiz bir süper kahramanı konu alırken *I Am Alive* daha felsefi, daha yavaş ve daha keşfe dayalı olacak. Tabii bu *Infamous* keşfe izin vermeyecek anlamına gelmiyor, komple bir şehir sizin emrinize amade olacak ve bu sadece yatay değil, dikey düzlem için de geçerli.

Ama en yok olduğumuzu sona bıraktım arkadaşlar: *Darksiders: Wrath of War*. Düpedüz mahşerin oynandığı oyunda bizim oynadığımız karakter de mahşerin dört atlısından biri olan Savaş zaten. Hani diğerlerinde birileri hayatta kalıyor ya, işte bu oyundaki amacınız o adamı da yoketmek. Yeraltında bulmacalarla ilerleyen –fakat savaşı da unutmayan- oyun yer üstünde açık uçlu –fakat savaşı da unutmayan- oynanışıyla ilgi çekecek, evet ama yine de aklımızda devamlı şu soruyu soracağız: Kombolarla –savaşı unutmuyor demiştim- insan katlederken, bize ne kastınız var ey yapımcılar? N'aptık ki size biz? Nedir bize kastınız ki bu kadar oyunda yok ediyorsunuz bizi durmadan?


Resistance 2'de ana karakterimiz pek bir "direniş" gösteremiyor gibi.


I Am Alive, Assassin's Creed'in yapımcısı Jade Raymond'ın yeni bebeği.


PlayStation 3'e özel olarak hazırlanan Infamous, şehir yıkım oyunlarından biri.

duyurulan ve bölümü 1.99$ olacağı söylenen diziler. Filmleri ise saymayı başlasam katiyen bitiremem. Peki dizi olur, film olur, yarışma olmaz mı? Microsoft'un yeni arayüzle getirmeyi planladığı yeniliklerden biri de bu işte, MMO yarışma programları. Xbox 360'ınızı açtığınızda karşınızda yarışma kanalları da olacak, Var Mısın Yok Musun? benzeri. Bunlar MMO yarışma programları mantığında işleyecekler ve gerçek insanlara karşı, gerçek ödüller için yarışacaksınız. Soruların nereden çıkacağı merak konusu.

❍ Yazılım kısmına bu kadar şey duyurduktan sonra donanım kısmını es geçmeleri düşünülemezdi, bir hayli de etkilediler herkesi donanım duyurularıyla üstelik. EyeToy benzeri bir kamerayla satılacak olan You're In The Movies mesela. Bu oyunda ilk başta bir gölge çıkıp size ekrana göre nerede durmanız gerektiğini söylüyor, sonra da size söylenen birtakım şeyleri yapıyorsunuz. Birkaç kişi gelip alakasız şeyler yaptıktan sonra (oyun çok güzel algılıyor) oyun tüm bunları bir B-filmine tamamlıyor, inanılmaz ilginç ve eğlenceli gözüküyor bu. Ayrıca bir de Lips vardı, Audiosurf gibi, Xbox'a attığınız her şarkıyı tanıyan bir oyun, Audiosurf'ten tek farkı o şarkılarla kareoke yapmanız... Evet her şarkıyı tanıyor. Gerçekten etkileyici.

❍ Yani en nihayetinde bir Microsoft konferansı daha bitti. Açıklanan değişikliklerin bazıları düpedüz sıktı, bazıları dumura uğrattı. Neticede tüm Xbox kullanıcılarının suratında bir gülümseme, diğerlerinin içindeyse hafif bir imrenme vardı. (Ali n'aptı bilmiyorum ama. Ali?)

Dragon Age'de doğru konumdaki savaşçılar, devasa yaratıkların üstüne tırmanabilecekler. Ama bu resimde konum ters olmuş.

Dragon Age

BIOWARE VE BIOWARE'İN KÖKLERİ

Şunu direkt söylediğim için beni affedin ama söylemem gerek: E3'te en fazla beklediğim oyun buydu arkadaş! Hakkında BioWare'in ser verip sır vermediği Dragon Age'i en sonunda oynanırken göreceğim diye umut ediyordum...

Göremedim ama bu yine de oyun hakkında fikir sahibi olmadığım anlamına gelmez. Bildiğiniz gibi geçenlerde Dragon Age'in izometrik kamerasından çekilmiş bir oyun içi görüntü internete düşmüştü. Bu kameraya oyunda sadece büyü yaparken geçiyoruz ama sembolize ettiği şey oyunun yeni ismi kadar açık: Origins, öze dönüş.

BioWare bu adı hikayenin çekirdeğini oluşturacak kaynak görevlerinden aldığını söylüyor ama onların da, Mehmet'in dediği gibi, eski yaptıkları oyunlara duydukları bir özlem var. Oyunda izometrik kamerayla oynayabiliyorsunuz, yine bir partiniz var ve her yere onlarla gidiyorsunuz...

Eskiyi, özü çağrıştıranlar bu kadar da değil üstelik. Oyunun atmosferi, renk paleti bile, bilmiyorum abartıyor muyum ama BioWare'in eski D&D oyunlarına bir saygı duruşu sanki. Az buçuk spekülasyona kaçsa da buradan "*Mass Effect* ve *Jade Empire*'dan demek ki BioWare de memnun kalmadı" gibi bir sonuç da çıkartanlar olacaktır ama farketmez. Asıl önemli olan Dragon Age açısından nasıl bir sonuç çıkacağı, ki şimdilik güllük gülistanlık görünüyor hepsi.

Tabii öze döndüklerini bu kadar aleni beyan eden BioWare'in yeni özelliklerden de bahsetmemesi söz konusu olamazdı. Benim gördüğüm videoda bir Mage, yere büyüyle yağ döküp sonra üstüne Fireball atmak suretiyle şenlikli bir yangın yaratabiliyordu, üstelik aynı Mage iki dakika önce bir başka yangını Blizzard büyüsüyle söndürmüştü. Bu tür etkileşimler oyun içinde ne kadar olacak bilmiyorum ama şu an için etkileyici olduğu kesin. Ama beni asıl etkileyen BioWare'in *Mass Effect*'te unuttuğu bir şeyin Dragon Age'e eklendiğini görmek oldu: Rezil, kepaze herifin teki olabilmek. Gördüğüm videoda bir mahkum bizden yemek istiyordu ve bunun için hapse girmesine sebep olan çalıntı anahtarı vermeye hazırdı...







Hem TPS kamera açısından, hem de klasik Neverwinter Nights gibi tepe açısından oynayabileceksiniz DA'yı.

Mass Effect'in kahramanı Shepard burada olsaydı iki seçeneği olurdu sanırım, amiri dövüp adama yemek vermesini sağlamak veya amiri ikna edip adama yemek vermesini sağlamak. Ama Dragon Age'in ana karakteri, yani biz (Shepard'a biz diyemiyorum) adamı öldürme seçeneğinin de varlığıyla karşı karşıyayız. Evet, eğer yine dünyayı kurtaracaksak bir önemi yok belki ama...

Eh şunu söyleyebilirim sanırım en nihayetinde: E3'te heyecanımı en fazla kaşıyan oyunun yazısını okudunuz az önce.

Sony Konferans Notları

"İnanılmaz havalı". Bunu düşünüyordum Sony konferansı açılırken. Sunum gerçekten de müthişti, izlediğim üç konferansın içerisinde belki de en iyisiydi ve şunu söyledim kendi kendime, "üç büyüklerden film de yapan tek şirket olduklarını nasıl da belli ediyorlar". Nereden bileyim bu savımın başka açılardan daha güçlü destekleneceğini? Nereden bileyim Jack Tretton'ın PS3'e gelecek film indirme servisinden bahsedeceğini? Üstelik bunu üç dört ay içerisinde getirebilecek olan Microsoft'a müthiş bir çalım atarak, yelpazesinde Universal, Warner Bros., MGM, Sony Pictures, Lionsgate gibi müthiş şirketler bulunan film indirme servisini bu ay içinde aktif edeceğini beyan ederek...

PlayStation hayranları Oscar almış Cuba Gooding Jr. gibi çığlıklar atmaya hazırdılar sadece bununla bile ama Sony'nin elinde daha fırlatmadığı bombalar vardı. Önce Tretton sahneye Little Big Planet'in yapımcısını çağırdı ve ondan sunum özel bölümünü açmasını rica etti. İnanılmaz eğlenceli bir şekilde, tüm şirketlerin gösterdiği grafikleri onlar LBP'nin içinden gösterdiler. Önce PS2'nin çok sattığını kabul ederek PS2'yi desteklemeye devam edeceklerini söyledi Tretton. Sonra PSP'nin satış ivmesinin arttığına dikkat çekerek Ratchet & Clank + National Treasure devam filminin beraber satılacağı bir PSP bundle'ını duyurdu. Bu kadarı yeter diyenler için, üstüne Lego Batman + Justice Leage animasyon filminin içinde olacağı bir PS2 bundle'ının da haberini verdi.

Locust tarafındaki yeni düşmanlarınız, dev solucanlara hükmedebiliyor.

Gears of War 2

SAVAŞ ÇARKLARI BİR KEZ DAHA DÖNECEK

E3'te insanları etkileyebilmeniz zordur. Düşünsenize, yanınızda sizi sorularıyla terleten kaşarlanmış oyun editörleri, başka bir yerde videonuzu göstererek dumura uğratmanız gereken binlerce kaşarlanmış oyuncu... Zor zanaat netekim. Gears of War II, dürüst olayım, E3 başlamadan önce "tamam bu oyuna bir göz atarım kesin" dediğim oyunlardan değildi. Ne zaman ki E3'e bakmak işim haline geldi, o zaman Gears of War II'ye de göz gezdirmeye karar verdim.

İlk izlenimim Horde modundan etkilendiğim yönünde oldu. Horde, bir co-op modu. 4 arkadaşınızla beraber etrafınıza Locust'lar yağarken 25 Locust dalgası boyunca hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Bu modun neşesini üzerinizden attıysanız canlı kalkan opsiyonlarına da değinmemde fayda var, artık herhangi bir Locust'u canlı kalkan olarak kullandıktan sonra sıkılıp boğazını kesebiliyoruz, ayrıca mobil kalkan işlevi görecek nesneleri de bu amaçla rahatlıkla kullanabiliyoruz... Fakat bu saydıklarım dışında Gears of War II, ilk Gears of War'a inanılmaz benziyor. E3'te insanları etkilemek zor ve Gears of War II'nin elinde maalesef bunu sağlayacak kadar malzeme varmış gibi görünmüyor. Umarım yanılırım ve bu oyun da öncülü gibi hepimizi gece gündüz kendisine esir eder.







Online'a Gelen Büyük Oyunlar

BÜYÜK OLMAK İÇİN KUTU ŞART MI?

Xbox Live Arcade ve PlayStation Network'ün önemini her yerde belirtiyoruz ve bu biraz sıkıcı oluyor belki, evet ama burada yeri geldi ve elimizde değil, bir daha belirtmek durumundayız. Xbox Live Arcade ve PlayStation Network çok önemli. Çünkü küçük yapımcıları destekliyor, çünkü küçük oyunları destekliyor. Peki E3'te büyük yapımcıların birbiri ardına açıkladıkları büyük oyunları buralara gelirse fikrimiz ne olur? Şaka yapmıyoruz, çok büyük yapımcıların çok büyük oyunları (*Siren: Blood Curse, Portal: Still Alive, South Park, Ratchet & Clank Future: Quest for Booty*) geliyor bu iki oyun ağına. Önce *Siren*'dan bahsedelim. Yapımcısı Keiichiro Toyama'nın üzerine *Silent Hill* dahil birçok oyun yaptığı survival horror türüne ait bir oyun olan *Siren*, PSN'den bölüm bölüm indirilebilir bir oyun olacak. İçerisinde bol bol stealth öğeleri de bulunacak olan oyunun bir hayli kanlı olacağına eminiz, zira oyunun yapımcıları varolan 50 silahın da kendine ait bitirici hareketlerinin olacağını söylüyor. Sonra *Portal*'a gelelim, heyecanlandığınızı biliyorum. *Still Alive*, tam olarak bir devam oyunu değil, *Portal*'ın ek haritalar, eklenmiş bir hikaye ve güncellenmiş grafiklerle XBLA'ya yaptığı bir çıkartma daha ziyade. Elbette bu GlaDoS manyaklarının heyecanlanmaması için sebep değil.

Quest for Booty ise klasik bir R&C oyunu olacak, tahmin edebileceğiniz üzere PSN'e çıkacak oyun eğlence açısından PSN'in en üstün oyunu olmayı istiyor, bunu da başarabilecek kapasiteye sahip. *South Park* ise sadece yapım aşamasında olduğunu bildiğimiz oyunlardan. Sadece Microsoft konferansında "evet bunu da yapıyoruz" gibi duyurulan *South Park* da Xbox Live Arcade'e gelecek ve indirilebilir olacak. Şu an için bölüm bölüm mü yoksa tek oyun mu olacağı konusunda ise maalesef bir bilgi yok.

Tam "kardeşim PS3 sizin üvey konsolunuz mu, ona n'oldu be?" diyecekken... Kratos tarafından uyarıldık. God of War 3'ü ayrıca yazdık ama burada da söyleyeyim, PS3'ün şu an en fazla beklenen oyunu oldu GoW3, fragmanı ekranda gözükür gözükmez. Gelin görün ki ne Tretton'ın ne de Sony'nin bununla yetinmeye niyeti vardı, duraksamadan Home'a geçtiler. Evet, yılan hikayesine dönen Home'a bir göz atma fırsatı bulacaktık en sonunda (ilk Fotomaç okuduğum günden beri "yılan hikayesine dönen" kalıbını kullanmak istemiştim). Tretton üstüne basa basa Home'un oyuncular için nihai sosyal ortam olduğunu söylüyordu. LucasArts, Nike, EA ve Activision'la anlaşmaların yapıldığını ve Home çıktığında her özelliğinin bu uzun bekleyişe değeceğini anlattı. "Evet" dedim o an, "Sony eğer şimdi MGS5'i falan duyurmazsa elindeki her şeyi kullandı". Sony'yi küçümsemişim. DC Universe Online, Agency ve MAG'den bahsettiler birden.

Agency bir gizli ajanın hayatını her açıdan yaşadığınız bir MMO, MAG ise çok büyük ölçekli bir Battlefield. 256 kişiyle oynayacağımız bu aksiyon oyunundan ümitli değilim, zira tek özelliği oyuncuların takımlara bölünmesi ve başlarına yüksek seviyeye erişmiş oyuncuların kumadan olarak atanması. Ama olsun, sonuçta bu kadar iyi bir konferansta beğenmediğim şeyler de elbette olacaktı. Önemli olan geneldi ve bir sır vereyim mi, genel "inanılmaz havalıydı."

Yeni kadın karakterimiz Sheva, kavgayı ayırmak için değil, son kurşunu sıkmak için geliyor.

Resident Evil 5

MACERA DOLU AFRİKA!

Bugüne kadar en fazla etkilendiğin oyun fragmanı neydi diye sormuştu geçenlerde bir arkadaş. Hiç düşünmeden Resi 5'in teaser'ını göstermiştim. Işıklar, grafikler, Chris, inanılmaz gerçekçiydi her şey... Evet belki CGI'dı ama yine de inanılmazdı. Bu yüzden (biraz da Resi 4'e bayıldığımdan) Resident Evil 5 E3'te önem taşıyan oyunlardandı benim için ve ne yalan söyleyeyim biraz hayal kırıklığına uğradım. Çünkü oyun inanılmaz derecede Resi 4'e benziyor!

Düşmanlar Ganados'ların Bodrum'da yanmış hali, envanter sistemi aksiyon oyunlarına daha uygun bir hale getirilmiş ama diğer her şey aynı! Kamera açısı, ana karakterin bıçağını sallayışı, fıçıları parçalayıp içinden düşen item'ları toplamamız... Şu an için aradaki tek fark Resi 4'teki bayan arkadaşımızın basiretsiz yapısının Resi 5'te yerine çok daha iyi bir şey koyularak değişmiş olması.

Ashley'nin "Kurtar beni Leon!" çığlıklarından sıkıldıysanız Chris'in yol arkadaşı Sheva'yı çok seveceksiniz, zira kendisi gayet askeri bir insan ve gerektiğinde co-op olarak kontrol edilebiliyor.

Yine sonuna kadar oynayacak ve hiç sıkılmayacağız belki ama Resi5, dördüncü oyunun Afrika şubesi olmaktan ileri gidemiyor.

Olympos'un bile taşıyamayacağı kadar ağır bir kimliğe kavuşmuş sanki Kratos. Ya da fotoğrafçısını değiştirmiş.

God of War 3

ELİ BIÇAKLI SAVAŞ TANRISININ PS3 ÇIKARTMASI

İtiraf edin onu bekliyordunuz. Eğer bir Sony konsolunuz varsa beklememeniz imkansız zaten, Sony'nin son yıllarda çıkardığı istisnasız tüm birinci parti oyunların en iyisinin o olduğunu düşünürsek. God of War 3'ten söz ediyorum. Sony konferansında ufacık bir teaser'la serinin hayranlarının nasıl ihya olabildiğini gördükten sonra burada oyunla ilgili size bilgi vermek zorunda hissettik kendimizi. Gelin görün ki söyleyebileceklerimiz gayet sınırlı. Videoda arka planda bir ses Olympos sınırlarının delindiğinden bahsediyordu ve kamera yavaşça Kratos'a yaklaşırken yağmurlu Yunan topraklarında biraz daha sertleşiyordu ses. En sonunda kamerayla burun buruna gelen Kratos bağırıyordu: Her şeyin sonunda Kaos olacak! Şu an elimizdeki her şey bundan ibaret... Ama bu kadarı bile heyecanlanmak için yeterli.

Lavların arasından yükselmesini beklediğimiz şey: Kaos!

Nintendo Konferans Notları

"Dünyanın gülümsetmek için çalışmaya devam edeceğiz." Bu sözlerle açılıyordu Nintendo konferansı. Bütünüyle yanlı bakıyordum belki ama Microsoft konferansından sonra bu sözler inanılmaz samimi geliyordu gözüme, samimi ve bana yakın. Her ne kadar sahneye çıkıp bunları anlatan kadın inanılmaz itici idiyse de, ilk duyurdukları oyunun çok ilginç olmasındandır belki, Nintendo konferansı beni hemen kendine çekmeyi başardı.

Önce Shaun White Snowboarding'i duyurdular, denge tahtasını kullanan bir snowboard oyunu. Gerçekten etkileyici kontrollere sahip bu oyunda, aynı birkaç gün önce duyurulan Skate It gibi tamamen vücudumuzun eğimine göre hızlanan, yavaşlayan veya yön değiştiren bir snowboard'u kontrol ediyoruz. Zayıf mı geldi? Önceki Nintendo konferans bombalarına göre bana da zayıf gelmişti. Sonra WiiSpeak geldi. Animal Crossing: City Folk'un online co-op modunda kullanabileceğimiz ve oyunla paketlenecek olan bu mikrofon, sensörün üstüne takılıyor ve tüm odanın sesini mükemmel bir şekilde alıyor. Tabii bunu kullanan tek Wii ürününün AC: CF olduğunu düşünmek saçma olurdu, eminim daha birçok oyun gelecektir bu özelliğin yaratıcı kullanılacağı.

Peki bitmiş miydi Nintendo bombaları? Tabii ki hayır, hiç biter mi? Sahneye Reggie çıkıp üç oyun göstereceklerini duyurdu, Wii'ye üç farklı açıdan bakan üç oyun. Önce



Gökyüzüne ne kadar yakınsan, o kadar güvendesin bu oyunda.

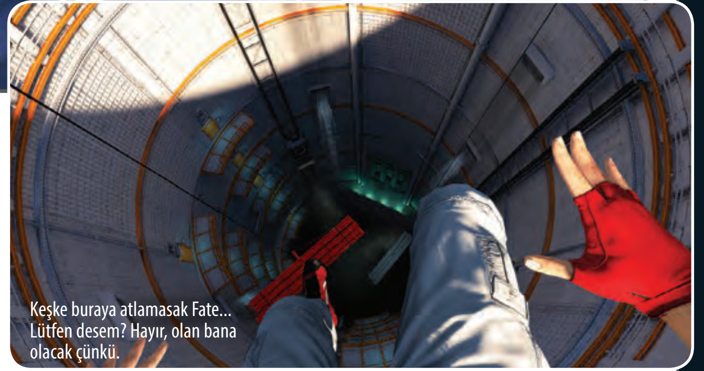
Mirror's Edge

"AŞAĞI BAKMA... AŞAĞI BAKMA, ALLAH AŞKINA AŞAĞI BAKMA!"

Mirror's Edge hakkında Mehmet'in ön incelemesini okumuş, Eren'in DVD'ye koyduğu videoyu seyretmiş, hakkında Serpil'le muhabbet etmiştim. Birçok kişiye de "abi çok acayip bekliyorum oyunu!" demiştim ama içimdeki kurttan bahsetmemiştim, videodaki akrobasinin ne kadarı bizim kontrolümüzdeydi?

O yüzden E3'te ME hakkında bilgi verilecek dendiğinde ilk bakacağım şeyin bu olacağından emindim ve doğal olarak baktım da. Artık rahatlıkla şunu söyleyebilirim: Hepsi bizim kontrolümüzde! Çünkü temelde yaptığımız tek bir şey var, aşağıya veya yukarıya zıplamak.

Oyunun en güzel yanı da işte nereye baktığınıza göre o aşağı veya yukarı zıplamanın oyuna yansıma biçiminin farklılaşması. Eğer bir duvara bakıp yukarı zıplarsanız tırmanıyor, bir çite bakıp yukarı zıplarsanız üzerinden atlıyor veya çitte aşağı zıplarsanız altından kayıyorsunuz. Başarılı hareketlerle momentum kazanıyor ve bu momentumla daha iyi hareketler yapabiliyorsunuz. Çatışmalar da aşağı yukarı koşuyla aynı prensibe sahip ve o da bir hayli zevkli görünüyor. Silah kullanabiliyorsunuz ama kullansanız da kullanmasanız da akrobatik hareketlerden uzak değilsiniz. Anlatmaya çalıştığım şey şu daha doğrusu: Eğer oyun hakkında kafanızda en ufak bir şüphe bile varsa... silinsin, hiç gerek yok. Mirror's Edge oyun dünyası için çılgınca görünen ama gerçeğe biraz daha yaklaştıran kurallarıyla inanılmaz gözüküyor.



Keşke buraya atlamasak Fate... Lütfen desem? Hayır, olan bana olacak çünkü.

E3'ün En İyi Fragmanları

BİR FRAGMAN SELİ GEÇTİ E3'TEN, ÜÇ TANESİ KALDI AKLIMIZDA

Ya bu ne rezalettir ya? Yani seneler içerisinde rezil olmaya bu kadar mı doyamadın Apogee? Bu kadar mı utanmaya açsınız birader? Duke Nukem Trilogy fragmanından bahsediyorum tabii ki. Fragman desem mi demesem mi diye arada bile kaldım şu cümleyi yazarken ya... yani seyretmek zorunda kalmayın diye tasvir edeyim, video şöyle gelişiyor: Önce ortama bir DN logosu geliyor, sonra da altına Trilogy yazısını çakıyorlar. Akabinde üç oyunu açıyor bize videocan: Chain Reaction, Proving Grounds ve Critical Mass. Sonra... sonra bir logo geliyor, bir resim, bunlar devamlı dönüyorlar, bir daha logo geliyor, bir daha resim, bir daha logo, bir daha resim... eeh! Bu mudur ya! Bu fragman falan değil arkadaş bildiğin fan yapımı gayriresmi slayt gösterisi! Ya baksanıza, biraz örnek alsanıza Lara'yla Prince'den... Ne kadar harika fragmanları var oysa ki. Prince'in sanatına hayran olduğumuz, Lara kendi evini niye patlattı diye merak ettiğimiz fragmanları seyretmek varken, seni niye seyredelim diye bir sor kendine. Yani böyle kepazelik olmaz ki arkadaş. Sana sinirlendim, canım videoları anlatacak yer kalmadı bak. Allah Allah ya.

SW: The Clone Wars – The Lightsaber Duels gözüktü, Wiimote kontrolleri açısında pek sağlıklı bir görüş belirtemeyeceğim, zira neredeyse hiçbir şey gösterilmedi ama oyunun grafiklerinin hoş olduğunu söyleyebilirim. Sonra da Rabbids: TV Party'yi gösterdiler. Poponuzla kontrol edebileceğiniz ilk oyun olan Rabbids'in ardından da Call of Duty: World At War'a geçtiler. Zapper kullanacak ve co-op'u destekleyecek olan World At War videosu biterken "ee bu kadar mı?" sorusu gitmiyordu belki aklımızdan ama en azından elimizde konferanstan sonra anlatacağımız bazı olaylar vardı artık. Sonra... MotionPlus'ı zaten bu sayfalarda görüp okuyacaksınız. O yüzden ben ondan değil, beraberinde gelecek Wii Sports Resort'tan bahsedeceğim. Oyunda MotionPlus'ın daha önce eşi görülmemiş yeteneğini kullanarak inanılmaz şeyler yapabiliyoruz, eskrim, nunchuk'la wiimote'u ski'nin kolları gibi tutup yön verdiğimiz jet ski yarışı, köpeğe frizbi atıp yakalamasını bekleme... Bunlar sıkıcı şeyler evet ama o kadar eğlenceli yapıyor ki MotionPlus onları! Kimse "bu mu" demiyordu artık, herkes deli gibi eğleniyordu... Shigeru sahneye geldiğinde eğlenceli bir şeyler olacağını biliyordum ama Wii Music? Müzikal bir şey yapmadığınız, sadece Wiimote'u doğru pozisyonda tutup salladığınız veya rastgele tuşlara bastığınız bir oyun için o kadar zevkli ki... Konferans bittiğinde kimse sormuyordu artık, "ee, bu mu?" diye. Buydu!


Lara Croft'u seviyoruz ama tarihi eserlere tabanca çekmesini sevmiyoruz.

Tomb Raider Underworld

N'APTIN LARA GÖRÜŞMEYELİ?

TR serisi her zaman insana keşif duygusunu yaşatan oyunlardan biri olduğu için önemlidir, Underworld de bu modayı devam ettirecek gibi gözüküyor. Videoda gördüğümüz çok önemli birkaç detayla yapacak hem de bunu, ilk olarak kamerayla. Kamera artık Lara'nın kalçasını merkez almıyor, çok daha geniş bir açıdan yakalıyor TR evrenini. Ve bulmacalar da artık birikimli ilerliyor, bir bulmaca diğerinin başlangıcı, bir diğeri bir başkasının sonu oluyor. Böylece daha fazla giriyorsunuz bir şeyleri keşfettiğiniz hissine. Sizi bilmiyorum ama ben bir hayli etkilendim Underworld'de yapılmaya çalışanlardan.



Wii Motion Plus

SADECE HAREKETTEN FAZLASI

Wii çıkmadan önce, herkesin ilk aklından geçen şeydi kılıç dövüşleri. Red Steel'den etkilenmiş, "ışın kılıçlısı olsa ne süper olur" demiştik. Sonra Red Steel çıktı, hiç de hassas değildi. Wii o zamana kadar çıkmış en hassas hareket algılayan kontrol mekanizmasıydı ama hayalimizdeki şey değildi... E308'e kadar. Reggie birden sahneye çıkıp Wii'den mutlu olduklarını ama tatmin olmadıklarını söyledi. Tam acaba ne açıklayacak derken, Wii MotionPlus lafını duydum birden. Açıklandı, bitti ve aklımda şu kalmıştı: bu kadar uygun bir isim olamaz ya!

Çünkü Wii'nin tüm hareketine bir artı katıyor MotionPlus. Wiimote'un altına, nunchuk'ın takıldığı yere takılacak bir cihazla çalışıyor alet. Wiimote'unuza bunu taktığınızda ise... sadece şunu söyleyebilirim, Wii için hayal ettiğimiz her şey, tüm hassaslık, tüm o gerçekten kılıç kullanıyor hissi veren oyunlar, hepsi yapımcılar MotionPlus'a alıştıklarında gerçek olacak. Çünkü MotionPlus, inanılmaz bir spesifiklikle hissediyor tüm hareketinizi. Wii Sports Resort'la beraber paketlenecek olan bu edevatı almanızı tek bir koşula uyuyorsanız önereceğiz size: Eğer oyun oynamayı seviyorsanız. Bu sonbaharda çıkacağı söylenen bu alet, eğer dediklerini yaparsa "hayal ettiğimiz" buydu diyebileceğiz galiba.



Sonic Unleashed

Sizi bilmiyorum ama Sonic'e hiç fazla yakın olamadım ben. Sonic oyunlarını oynadım, bazılarını sevdim de ama o itici çizgi filmi seyrettiğim ilk andan itibaren karaktere bir antipati beslemeye başladım. Ne ironiktir ki tam da o andan itibaren Sega boş Sonic oyunları yapmaya başladı. Eh artık bundan bıkmış olmalılar çünkü iki süper oyunla geliyorlar.

İlki biraz ilginç, bir RYO zira, üstelik de BioWare yapıyor. Sonic Chronicles: Dark Brotherhood. Oyun Knuckles'ın kaçırılması ve Kaos Emerald'larının kaybolması üzerine kurulu. Savaşlar sıra tabanlı oluyor ve mana kullanmayan karakterlerimiz Action Point kullanıyor. Her birinin özel saldırısı var ve bazı grup saldırıları da belli kişilerin grupta olmasını gerektiriyor.

Diğer Sonic oyunu ise biraz daha öze yakın: Wii'ye çıkacak olan Sonic Unleashed. Sonic Unleashed'de, Eggman'in yoketmeye çalıştığı bir dünyada onun saldırılarından kaçmaya çalışacağız. Fakat daha oyunun başında Eggman bizi büyük bir hastalıkla lanetleyecek: Werehog olma hastalığıyla. Evet, yanlış duymadınız, sabahları yine normal hızında inanılmaz güzel mekanlarda depar basan Sonic, geceleri daha güçlü ama daha yavaş bir Werehog'a dönüşecek.

Her iki oyun da ilginç görünüyor. Artık zaman ne gösterir bilmiyorum ama bu iki oyunun birçok insana Sonic'i sevdireceği kesin, onu söyleyebilirim.



Rage

FELAKETİ YARATAN ADAMIN ÖFKESİ

Daha önce de bahsetmiştik fakat kimsenin Rage susuzluğu dinmemişti. Bu normaldi, zira elimizde Carmack'in sözünden başka –her ne kadar gayet geçerli bir söz de olsa- hiçbir şey yoktu. Hoş bugün de anlatan Carmack ama en azından bu sefer gözümüzü de katıyoruz işin içine, gördüklerimizi de. Peki ne görüyoruz? Öncelikle Doom 3'ün klostrofobik karanlığından kurtulduğumuzu. Rage'de de acayip mutantlar ve iğrenç yaratıklar var, kabul ama her şey apaçık havada ve aydınlık bir ortamda geçiyor. Arabamıza binip geberttiğimiz mutant evlatları yine korkunç ama bu sefer karanlıktan fırlamalak değil onları korkunç yapan, kendi doğalarında var. Üstelik hepsinin üstüne tekrar Carmack'in sözüne dönüyoruz: Carmack oyunda keşfin çok önemli olduğunu söylüyor üstüne basa basa. Ve eğer her şey söylendiği gibi giderse... Carmack'in sözüne daha uzun zaman güveneceğiz demektir.


Dawn of War 2, ilk oyuna göre daha az sayıda birimle, daha taktiksel bir oynanış sunuyor..

Dawn of War 2

+1 NUKE'LAR VE +3 ZIRHLI TANKLAR ÜZERİNE

Strateji hayranlarına pek fazla meyve vermedi bu E3, en azından benim takip ettiğim kısmında. Çünkü her yerde aksiyon oyunları, FPS'ler ve az biraz DVO/RYO'lar vardı, sıra tabanlı veya gerçek zamanlı strateji yoktu pek. Ensemble'ın *Halo Wars*'ı, EA'in *Red Alert 3*'ü görüp göreceğimiz tek GZS olacak galiba derken Relic oradan parmak kaldırdı, "ya biz?" Ya siz Relic? Ne yaptınız?

O kadar çok şey yapmışlar ki. Bir kere oyunun temeli komple değişmiş gözüküyor, hatta utanmasam RYO olmuş bu diyeceğim. Artık üs kurup grunt basmak gibi bir şansımız yok, tüm ana senaryo boyunca birkaç çavuş ve onların elit saldırı birimlerini kontrol ediyoruz. Bu takım tamamen öldü mü oyun bitiyor fakat biri öldü mü diğerleri onu yeniden gruba katabiliyor... Aynı RYO'lardaki partiler gibi değil mi? Ama burada amacımız farklı tabii, önemli üsleri ve kritik noktaları ele geçiriyoruz bu timle. İlk oyunda da vardı bu, fakat ilk oyunun aksine bu kritik noktalar yere saplanmış bayraklardan ibaret değil. Bu sefer hepsi gerçekten gayet kritik noktalardan oluşuyorlar, mesela bir tapınağı ele geçirmeniz durumunda o tapınak sizin askerlerinizi iyileştirebilecek.

Oyunda ilerleyişimiz ise olabildiğince açık uçlu olacak, gezegenleri uzaylı işgalinden kurtarmak zorunda kalacağımız gerçeği değişmiyor ama hangi gezegenleri kurtaracağımız bizim inisiyatifimizde olacak, yani tüm gezegenlerde çarpışmak zorunda olmayacağız.

Çarpışmalar da DoW'dan bir hayli farklı olacak, en önemli fark ise siper. Siperlerin varlığı ve yokedilebilir olması oyuna bambaşka bir taktiksel yapı kazandıracak. Savaşların sonucunda ise karakterimizi düşen eşyalarla ve kazandığı tecrübe puanlarıyla geliştirip özelleştirebileceğiz.
Gayet RYO duruyor değil mi? Şimdilik öyle fakat yine de bu durum strateji sevenlerin bir köşeye çekilip ağlamasını gerektirmiyor. Dawn of War 2, her iki türün sevenlerini de mutlu edecek kadar dolu bir oyun gibi görünüyor.



GTA Chinatown

GRAND THEFT AUTO VE STYLUS, HMM...

GTA serisi hep en şiddetli serilerdendir, Nintendo da hep en çocuksu yapımcılardan. Bu ikisi en nihayetinde tekrar birleşiyorlar DS üzerinden.

Liberty City'de geçecek olan GTA: Chinatown Wars hakkında başlığından başka hiçbir şey açıklanmış değil ama GTA hayranları için bunun yeterli olduğunu biliyoruz.

DC Universe Online

LF3 BATMAN TO JOKER...

Sony konferansında pek fazla şey bekliyordum ama inanın hepsi PS'le alakalı şeylerdi... Bu yüzden Sony, konferansın ortasında hadi SOE hakkında konuşalım dediğinde yaşadığım dumuru mazur görürsünüz sanıyorum. Üstelik bir de bu dumuru beslemek için fazladan bir sebebim varsa: DC Universe Online. DC evreninde geçeceği açıklanan oyunda Batman olamayacağız belki ama iyi veya kötü taraftan bir kahraman yaratarak Batman'in gücüne erişebileceğiz, hatta istersek dövüşebileceğiz de. Şu an için oyun hakkında elimizde başka bilgi yok ama yine de heyecanlandık, haberiniz olsun.



Warhammer Online

PATLAYAN OYUNLAR VE PATLATAN YORUMLARA DAİR

WAR hakkında bilgi gelmeye başladıkça korkmaya başladığım bu günlerde E3 yayınının başına oturup oyun hakkında bilgi beklemem size gayet aptalca gözükebilir aslında, haklısınız. Ama oturup bilgi beklemesem bunları hayatta size söyleyemezdim: Bir, atmosfer rezalet. WH evreninin karanlık havasını resmen emip yok etmiş Mythic. İki, görev sistemleri çok şahane. Bilhassa bir bölgeye girdiğinizde otomatikman bir parçası olduğunuz ve sonunda büyük event'ler açan Public Quest'ler çok ilginç. Üç, oyun hakkında duyduğunuz haberlerin ima ettiği şey doğru, yapımcılar panikte. Ve son olarak dört, bu oyun çok güzel olmayan ama söylendiği kadar da patlak olmayan bir oyun olacak.





PSP Her Yerde

+1 NUKE'LAR VE +3 ZIRHLI TANKLAR ÜZERİNE

Evet öyle. Bunu diyeceğime ben de inanmazdım muhtemelen bir iki ay önce ama gerçek bu. Hatta bunu bir sene önce falan söyleseydiniz, o zaman "elde gezen PS2" olduğuna emin olduğum o aletin her yerde olma olasılığına gülüp geçerdim büyük ihtimalle.

Ama Sony konferansına baktım ve gördüm ki, PSP Sony için çok önemli bir hale gelmiş. Baksanıza PSN hakkında bir özelliği anlatırlarken bile PSP sahiplerinin de bu özellikten yararlanabileceğini vurgulamak zorunda hissettiler kendilerini, birkaç gün sonra da PS3'e geleceği açıklanan bir sistemin PSP'ye de geleceğinin dedikodularını duyduk. Neden bahsediyorum ben? Film indirme özelliğinden ve Trophy sisteminden.

Bildiğiniz gibi hem Sony, hem de Microsoft kendi konsolları için film indirme opsiyonları tanıttılar E3'te. Sony'nin Microsoft'tan farklı olarak yaptığı şey, bu özelliği kullanarak indirdiğimiz filmleri PSP'mize de aktarabileceğimizi söylemesiydi. İstediğimiz her filmi, istediğimiz her yerde seyredebilme olanağı bizi yeterince etkilemişti ki, dediğim gibi birkaç gün sonra PS3'ün Trophy sisteminin PSP'ye de gelebileceğinin dedikodusunu duyduk. Buzz oyununun yapımcıları, yanlışlıkla oyunlarının Trophy sistemini destekleyeceğini söyledi, fakat bahsettikleri oyun sadece PSP'ye çıkacaktı. Eh ne desek boş, PSP sahipleri bu sene diğer mobil konsol kullanıcılarından daha bir şanslı olacak sanki.

idEAl bir ortaklık?

Kelime oyunu için sizden içten özür diliyorum fakat İngilizler çatır çatır "oo good idEA", "fantastic idEA there!" diye kelime oyunlarını döşerken bizim de bir şey yapmamız gerekiyordu. Peki nedir bunun sebebi? Gayet basit bir haber aslında, id Software senelerdir yayıncılığını yapan Activision'la olan anlaşmasını bozup, EA'yle bir anlaşma imzaladı. Sorunun Quake Wars'ın kötü konsol portları olduğu söylense de resmi bir açıklama gelmedi. Bu arada anlaşmaya mırın kırın edenler olsa da, Rage geldiği gün kimsenin bu detayı hatırlayıp oyunu protesto edeceğini sanmıyoruz.

EA ısrarla değiştik dese de, id Software'le olan ilişkilerinin dinamiğini izlemek zevkli olacak gibi görünüyor, en azından şimdilik.





Madworld

"THERE WILL BE BLOOD"

E3'ten önce beni bulup bir kenara çekseydiniz ve E3'ün en kanlı oyunu bir Wii'ye açıklanan bir oyun olacak deseydiniz, size nasıl gülerdim biliyor musunuz? Peki şu an ben size E3'ün en kanlı oyunu bir Wii oyunuydu desem siz bana güler misiniz? Gelin görün ki gerçek bu. Grafiksel açıdan bir çizgi romanı inanılmaz andıran MadWorld, 2009'un başlarında piyasaya çıkacak ve kanlı olacak, hem de çok. Bir insanın hala atan kalbini söktüğünüz, bir başkasını tutup dikenli duvara gömdüğünüz bir oyun bu. Üstelik tüm bunlar olurken, grafik olarak hiçbir şeyden esirgenmiyoruz, hem de hiçbir şeyden. Wii çocuk konsolu mu demiştiniz? Madworld oynamak ister miydiniz?

E3'ün En İyileri



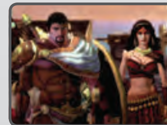
Fable II

Sebep: Online co-op modu. Şöyle ki, siz kendi dünyanızda internet açık bir şekilde dolaşırsanız, başka bir interneti açık Fable II oynayan oyuncunun dünyasında mor bir top olarak gözükeceksiniz. O, mor topla iletişime geçtiğinde ise sizi dünyasına çağırabilecek ve seçimler dünyayı (ve köpeğinizi) etkilediğinden, gidip gördüğünüz dünya bambaşka bir Fable II olacak.



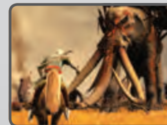
Prince of Persia

Sebep: Fragmanı. Daha doğrusu fragmanının gösterdiği; sanatı, atmosferi... Bilhassa Elika'nın dünyayı iyileştirdikten sonra dünyanın aldığı o Zelda'msı hale bayıldık.



Rise of the Argonauts

Sebep: Tanrı sistemi. Yarattığınız ve oynadığınız karakterin seçimlerine göre bir Tanrı'ya yakınlaşmamız ve o Tanrı'nın güçlerine daha yatkın hale gelmemiz, Yunan mitolojisini iyi işlediklerini de düşünürsek bizi çok heyecanlandırıyor.



Lord of the Rings: Conquest

Sebep: Orta Dünya'da geçen bir *Battlefront* olması. Önceki ay ön inceleme yaptık diye burada yer vermemiş olabiliriz ama oyunun oynanış videosunu gördük ve gayet etkilendiğimizi rahatlıkla söyleyebiliriz.



Mercenaries 2

Sebep: Her şeyi yok edebiliyoruz! Yani daha iyi bir sebebi yok inanın ama hak verirsiniz bize değil mi? O kadar fazla yapımcı iddia etti ki bunu... Ama Pandemic yapıyor, adam oynarken resmen bir kasabayı air strike'la dümdüz etti! Harikaydı! (Bir yanlışlık var bunda ama hadi bakalım.)

Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada arıyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştırmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güce sahiptir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.

technopc®



TECHNOPC GAMER 2009

- AMD Athlon™ 64 X2 3600+ Çift-Çekirdekli İşlemci
- ATI Radeon™ X1550 Ekran Kartı (1024/512 MB)
- AMD Socket 940 Vga+Ses+Lan Anakart
- Orijnal Microsoft® Windows Vista™ Home Premium İşletim Sistemi
- Kingston 2048 MB 667MHZ DDR2 Bellek
- 250 GB 7200-RPM Sata2 Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD-RW Sürücü
- 25 in 1 Kart Okuyucu
- Realtek HD Audio 7.1 channel HD audio Ses Kartı
- 10/100 Realtek RTL8201CL Ethernet kartı
- TECHNOPC 19" 5ms Geniş Ekran LCD Monitör
- TECHNOPC 400W LCD Siyah Kasa
- TECHNOPC Multimedya Klavye + Optic Mouse
- TECHNOPC 1+1 Speaker
- Bitdefender 1 yıllık Anti-Virüs Programı

739 USD + KDV



TECHNOPC AMD PHENOM 2003

- AMD Phenom™ X4 9550 Dört-Çekirdekli İşlemci
- AMD 770 Yongaseti
- AMD TA770 A2+ Vga+Ses+Lan Anakart
- Orijnal Microsoft® Windows Vista™ Home Premium İşletim Sistemi
- 4096 MB 800MHZ DDR2 Bellek (Kingston)
- 500 GB 7200-RPM 16 MB Cache Sata2 Sabit Disk
- 1024MB Ge-Force NX8800GT (256Bit) DDR3 Ekran Kartı
- 20X Çift Katmanlı Sata DVD-RW Sürücü
- 25 in 1 Kart Okuyucu
- Realtek 8+2-Channel HD Audio
- 10/100/1000 Ethernet
- TECHNOPC 22" 2ms Geniş Ekran LCD Monitör (ASUS)
- TECHNOPC II FL460 Siyah Kasa (FEEL HURRICANE)
- TECHNOPC Multimedya Klavye + Optic Mouse
- CREATIVE SBS A300 2+1 21W Speaker
- ENGLISH PLUS FULL SET Hediyeli (390 YTL değerinde)
- Bitdefender 1 yıllık Anti-Virüs Programı

1599 USD + KDV

AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için **www.teknocity.com.tr** adresini ziyaret edin!

Yücel Elektrik Elektronik San.Tic.Ltd. Şti.
Merkez: Osmanağa Mah. Nüshet Efendi Sk. No: 27 Kadıköy / İstanbul

YÜCEL GROUP®

AMD
Smarter Choice

CRYSIS WARHEAD®

CRYTEK'İN EVİNDEN GELİYORUM, WARHEAD'İ OYNADIĞIM, YERLİ KARDEŞLER'İ DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN SIKIŞTIRDIĞIM, HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ BİLGİLER ELE GEÇİRDİĞİM... CRYSIS'İN EVİNDEN GELİYORUM.

-TUĞBEK ÖLEK

70'lerde yapılmış ve o yıllara hapsolup kalmış, havasız metro istasyonunun merdivenlerinden hızlı adımlarla çıkıyorum. Telaşım bir parça geç kalmış olmamdan. Frankfurt'un birbirine girmiş beş farklı toplu taşıma sistemi yüzünden elimdeki haritayı çözmek de kolay olmuyor. Caddeye çıktığım anda temiz hava ve yağmur karşılıyor beni. Temmuz ortasında bir şehir bu kadar soğuk olabilir mi? Gözlerim hızla cadde tabelalarını tarıyor. İşte Hanauer Landstrasse, neyse ki doğru cadddeyim artık. Adresi kaydettiğim küçük kağıdı arıyorum ceplerimde. Evet, evet cadde doğru, artık tek yapmam gereken 523 numaralı kapıyı bulmak. En yakındaki binanın numarasına bakıyorum: 113. Haydaa bu yağmurda 400 bina yürüyemem ki. Bu arada uzaktan bir tramvay gözüküyor. Var gücümle koşuyorum tramvay durağına doğru ve son anda atıyorum kendimi tramvaydan içeri. Hemen caddenin tek haneli numaralarına bakan cama yapışıyorum. Araba galerileri, süpermarketler ve otoban köprüleri geçiyor sürekli. Bir an tereddüt ediyorum doğru caddede miyim diye. Crytek'e yakıştırdığım tek bir bina bile göremiyorum.

Duraklar bir bir geçiyor ve kapı numaraları 500'lere geliyor artık. Daha da heyecanlanıyorum, acaba neye benziyor Crytek'in ofisi? Derken uzaktan tuğla kaplı, büyükçe turuncu bir bina görünüyor, gittikçe yaklaşıyor ve tam önünden hızla geçerken tabelasındaki Cytek logosunu fark ediyorum. İki yüz metre sonra duruyor tramvay ve indiğim gibi koşar adım ilerlemeye başlıyorum oldukça büyük ama sade binaya doğru. Üzerinde kocaman harflerle JADE yazıyor. İyice meraklanıyorum, bu JADE ne acaba? Sonradan öğreniyorum ki Crytek'in alt katında Frankfurt'un en büyük diskolarından biri var. Ben de diyorum, neden Frankfurt'un bu kadar dışında ofisleri…

HAYDA BRE WARHEAD!!!

Binanın önündeki tabelanın yanında bir saniye durup fotoğrafını çekiyorum ve dönüp hızla giriyorum kapıdan. Asansöre biniyorum ve yanında Crytek yazan düğmeye basıyorum. Biraz ıslanmış, biraz yorulmuş ve hayli nefes nefese (artık ne kadarı heyecan, ne kadarı koşturmaktan, birbirine karışmış durumda) cam kapıdan içeri dalıyorum. Yeni Halkla İlişkiler Müdürü Jens ve test bölümünden Turgut karşılıyor beni. Nasılsın, iyi misin, geç kaldım biraz zor oldu bulmam, sorun değil, zahmet edip buraya kadar geldiğin için sağol, hadi oyun hazır. Beni apar topar sokuyorlar bir odaya ve bir anda kendimi 24" bir monitörün karşısında "Press any key to continue" yazısının karşısında buluyorum. Eeee... bir nefes alaydık ya, daha yol aksiyonundan çıkamadan Warhead'in aksiyonuna atmayaydınız beni. Böyle diyorum ama daha bunu düşünürken başlamak için o tuşa basmışım bile. Sık ağaç kaplı bir vadiye bir yamacın üzerinden bakıyorum. Başımın üstünden büyük bir helikopter geçiyor ve birkaç yüz metre ileriye



ASV'nin içindeyken çevredeki patlamalardan korkmanıza gerek yok ama ne kadar muhteşem göründüklerine hayran hayran dalmamak için bir sebep değil bu.


Sayko bir deli oğlan on yedisinde / Bir dikili taşı yoktu şu fani dünyada / Sayko yoksul Sayko garip Sayko bir deli oğlan / Sayko sahipsiz Sayko bir aşık oğlan



Psycho'nun pek çok özelliği var ama küresel ısınmaya karşı duyarlılık bunlardan biri değil. CO2 salınımın fabrikaları aştı, sen hâlâ benzinciye dal eşek sıpası.

bir ton Kuzey Kore askeri indirmeye başlıyor. "Kodumun Korelileri", bir nefes aldırmayacaksınız demek, maksimum güce geçip yamaçtan aşağı atıyorum kendimi.

Benim fevri hareketlerimi hisseden Turgut, "Abi dur God Mode'u açalım da ölme" diyerek F tuşlarından birine basıyor. "Ayıp ediyosun ama Turgut, benim Gode Mode'a ihtiyacım mı var? Bu Korelilerin beni öldürd..." bir anda mermiler yağıyor sağdan soldan, ekran kıpkırmızı oluyor, tabana kuvvet kaçıp bir kayanın arkasına atıyorum kendimi. Sol üstte "Gode Mode, You have died 2 times" yazıyor. Nasıl iki kere ya, kaç mermi yedim ki ben, vay anasını sayın seyirciler... Şimdi daha da sıklaşmış durumda nefes alışlarım, "Abi istemiyorsan kapatayım Gode Mode'u", "Ya dur bir oynama ayarlarla", vuruyorum Tugut'un eline. Hemen Warhead ile ilgili ilk notumu alıyorum, Koreliler coşmuş, bez getir Kaydet/Yükle bacı.


Bu güzelliğe dalıp gitmemek elde mi? Evet, bu sefer haritalar kesinlikle daha güzel.

VADİDE TEMİZLİK VAR

Pelerin moduna geçip o kayanın arkasından daha güvenli, daha yüksek bir noktaya geçiyorum. Dürbünle tarıyorum vadinin bana yakın kısmını, en az 10 Koreli fellik fellik, birbirileriyle irtibatı kesmeden beni arıyorlar. Öyle çok hesap kitap, strateji yapacak bir durum yok. Yere yatıp bana en yakın olan ikisini indiriyorum. Bütün vadi ateş ediyor şimdi bana, sürünerek kayanın üstünden arkasına geçiyorum, pelerin modu ve haydi başka bir kayaya. Gittikçe daha temkinli hareket ederek, adım adım temizlemeye başlıyorum vadiyi. Bir >>

Warhead'in yeni oyuncakları

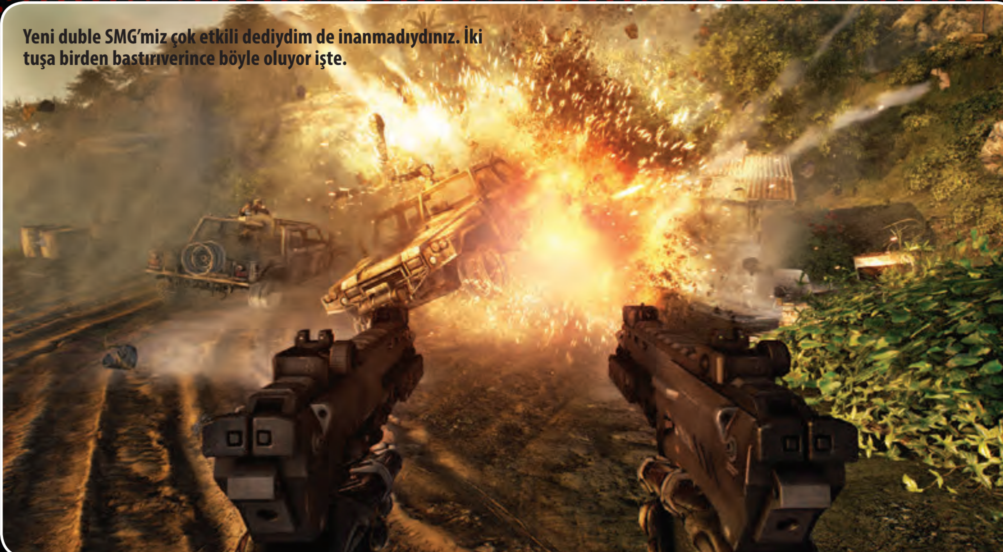
Grafik kalitesi ve optimizasyona yönelik iyileştirmeleri saymazsak Warhead'de Crysis'te olmayan pek bir şey yok. Ha bir de yeni oyuncaklarımız var tabii. Crytek adettendir deyip oyuna iki araç, iki de silah eklemiş. Bu yeni araçların da, silahların da ayarı biraz şaşmış ama. Denediklerim biraz fazla güçlüydü. Bakalım Crysis Wars'a da eklenecekler mi?


A.S.V.
20mm toplu bir zırhlı keşif aracı


Hovercraft
Hem karada, hem denizde


AY-69
İkili kullanılabilen SMG


Elbombası atar
Çok seri, çok etkili


Yeni duble SMG'miz çok etkili dediydim de inanmadıydınız. İki tuşa birden bastırıverince böyle oluyor işte.



Warhead'e giriş

Cevat: Warhead'i paralel bir konu olarak hazırlamak 2007 Ocak'ta aklımıza geldi. Crysis evrenini geliştirmek istiyorduk ama Crysis'in ikinci bölümü için henüz erkendi. Alternatif olarak eklenti veya ek görev paketi de olabilirdi. Ama oyunun potansiyelinin bundan fazla olduğunu düşündük, zaten Budapeşte'de yeni bir takım kuruluyordu o ara ve oldukça tecrübeli ve yetenekli bir takımdı bu. Böylece Psycho'nun macerasını anlatmaya karar verdik ve yan konu olarak Warhead'in geliştirilmesine Mart ayı gibi başlanmış oldu.

Daha fazla aksiyon, daha heyecanlı, patlayacak bir oyun olsun istedik. Orijinal Crysis de bir hayli heyecanlıydı ama Warhead'de heyecan daha güçlü. Crysis'in senaryosuna kıyasla daha az düşünceye ve daha fazla aksiyona dayanıyor. Warhead'de de hala istediğin gibi oynayabiliyorsun ama daha fazla aksiyon yaşıyorsun.

Tuğbek: Ama yine de biraz daha çizgisel galiba.
Cevat: Çizgisel demeyelim de ona... Oyuncu olarak yine özgür olduğunu hissediyorsun ama yolunu da kaybetmiyorsun.

Faruk: Daha kontrollü diyebiliriz, daha çok script kullanılıyor.

Cevat: Senaryoya bağlı biraz daha.





Yere çakılan bir F-22 (değil ama benziyor işte) cidden böyle mi gözükür bilemiyorum. Ama isterseniz gelin şu üç Koreli size nasıl çakacak, onu anlatayım.

Daha Gelişmiş, Daha Tasarruflu

Tuğbek: Peki CryEngine'de neler değişti?
Cevat: Optimizasyon olarak epey bir çalışma yapıldı, performansı artırmak için. Global Ambient Lightning teknolojisi geliştirdi. Bu teknoloji gölgede ışıklandırmanın daha da net olmasını sağlıyor. Gölgede ışıklandırma zor bir iş, normale göre detaylar azalır. Global Ambient Lightning ile bu değişiyor, gölgelerde detaylar daha net çıkıyor ortaya.

Tuğbek: Bu DirectX'te olan bir teknoloji miydi, siz mi geliştirdiniz?
Cevat: Yok bunu kendimiz geliştirdik. DX9'la da DX10'la da çalışıyor.

Tuğbek: Öyleyse DX9 ile DX10 arasında daha az fark kaldı şimdi.
Cevat: Evet, özel efekt sistemini de geliştirdik. Parçacık efektleri için yeni bir sistem yapılıp optimize edildi, hem daha çok parçacık olması hem daha hızlı çalışması sağlandı. Bir de yapay zekâ sistemi biraz daha geliştirildi.

Detaylı olarak bakarsanız oyunun her parçasında %5 ila %50 arasında bir gelişme var bize göre. Mesela yapay zekâda %20, %30 bir iyileşme var. Grafik sisteminde %30 bir iyileşme var. Ama özel efekt sistemlerinde %50'ye kadar çıkabilir iyileşme. Ayrıca performans olarak bayağı ilerledik.

Tuğbek: En çok da ona uğraştınız galiba?
Cevat: Evet, evet. Çünkü Crysis'i yüksek ayarlarda, 600$ - 650$'lık PC'lerde oynatabilmek istedik. Bunu başarabilmek en büyük amaçtı.

>> yandan Turgut oyunu anlatıyor, Warhead'de bu sefer Nomad'ı değil Psycho'yu oynuyoruz. İlk oyunla eş zamanlı olarak, adanın öbür tarafında olan biteni anlatıyor oyun. Bu oynadığım oyunun ikinci bölümü, düşen bir ABD uçağından bir kamerayı almamız gerekiyor. Sebebini soruyorum ama ilk bölümü Turgut'a da göstermemişler daha. Vadideki ilk düşman dalgası temizlenince derin bir nefes alıp çevreme bakıyorum. Warhead çok daha güzel gözüküyor Crysis'den. Bitkiler çok daha yoğun ve harita çok detaylı. Açıkçası bu kalabalık çevre içinde Korelileri görmek hiç de kolay değil ve beni bu kadar uğraştırmalarının bir sebebi de bu. Ortalıkta biraz dolanıp düşen silahları arıyorum ama bitki dokusu içinde bulmak pek mümkün değil. Artık silahı almak için üzerine gelip F'e basmak gerekmiyor neyse ki. Üzerlerinden geçerken topluyorsunuz mermileri.

Soluklanıp biraz rahatlayınca vadide ilerlemeye devam ediyorum. Biraz ilerde üç Koreli görüyorum dürbünle. Yapay zekâyı denemek için güzel bir ortam. Yüksek bir noktaya çıkıp susturucu ve saldırı dürbününü takıyorum. Beni göremeyecekleri bir noktadan en önde gidenin bacağına sıkıyorum bir tane. Panik olup bir kayanın yanına siper alıyor ama kayanın bana bakan tarafında salak. Sağına soluna bir iki mermi daha sıkıyorum, Crysis'te kıpırdamaz, ölene kadar çömerdi orada. Ama bu kalkıp koşmaya başlıyor. Bu sefer omzundan vuruyorum, yön değiştirip başka bir kayanın yanına çöküyor. Yine ters tarafta. Görülen o ki yapay zekâ Crysis'e göre biraz daha akıllı ama halen sorunlar var. Bu sefer berisine nişan alıp bir kurşun daha sıkıyorum, Delta'da oynadığımdan bana mısın demiyor mermilere tabii ama hiç durmaksızın koşmaya başlıyor ve görüş alanımdan çıkıyor. Evet, evet cidden gelişme var (ayrıca yapay zekâ çalışmaları bitmiş değil). Dolanıp buluyorum zavallı Korelimi, haritanın bir kenarında iki kayanın arasına yatmış, yerde panik halinde sağa sola dönüyor. Pelerin'e geçip kayalardan birine tırmanıyorum, maksimum güç, hoppa üstüne, alnının ortasına bir yumruk, baam. Hâlâ çok zevkli Nano Giysi özellikleriyle oynamak.

SAYKO BİR DELİKANLI

Yola devam ediyorum. Tek tük gruplar çıkıyor karşıma ama ciddi bir sorun yok. Sonunda uçağın düştüğü noktaya varıyorum. Düşüp yarı yarıya yere gömülen uçağın çevresindeki tüm ağaçlar yanmış. Bir anda daha karanlık bir atmosfere dönüyor oyun, üstelik her yer Koreli kaynıyor. Pelerin modunda uçağa iyice yaklaşıp çevresindeki iki Koreliyi temizliyor ve kamerayı alıyorum. Ama bütün Koreliler üzerime yağıyor, oradan çıkana kadar iki kez daha ölüyorum. Görünen o ki Warhead'de yükleme ekranlarıyla daha fazla haşır neşir olacağız.

Telsizden "üsse dön" emri geliyor. Ama Psycho düşen pilotu kurtarmak konusunda kararlı ve emirleri pek kafasına takan bir tip değil. Zaten kısa sürede buluyorum pilotu. Artık iki kişiyiz ve pilot kardeş çok da kötü çarpışmıyor. Ama ölümsüz de değil, amacımız onu canlı olarak adadan çıkarmak. Biraz ilerleyince bir ara demo giriyor. Karakterlerin hareketleri, kamera açıları, konuşmalar Crysis'e göre daha incelikli. Psycho'nun



Crytek ofisinin en renkli iki siması, oyun test bölümünden Turgut ve Şenol. Belki hatırlayan çıkar, Turgut Crysis'in ülkemizdeki ilk gösterimi için gelmişti. Şenol da ofisten ilk tanıştığım insan, sağolsun Coburg istasyonundan almıştı beni.



Burada rahat gözüktüğüme bakmayın. Oyunu bitirdikten sonra resim çektirmek için tekrar açtım =)



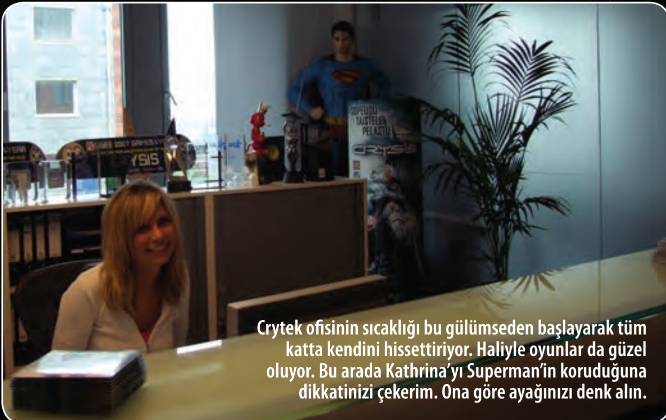
İşte o büyük ve sade turuncu bina. İkinci kat komple Crytek.

da karakteri olgunlaşmış, burada klişe bir delikanlılık yapıyor (söylemeyeyim ne olduğunu), içimden "Vay vay delikanlı Anadolu çocuğu tripleri ha?"diye geçiriyorum (Yerli'ler gibi bu da Karadenizli olsa gerek). Ara demodan hemen sonra birkaç araç buluyoruz. Pilot bir cipe atlıyor, bense oyuna yeni eklenen ASV isimli yeni zırhlı aracı alıyorum. Uzun bir yol boyunca hızla ilerliyoruz. Yol Koreli asker gruplarıyla, küçük yerleşimlerle, kontrol noktalarıyla dolu. Hepsiyle çatışmak durumundayım ama pilot kardeş durmadan gazladığı için pek bir harala gürele gidiyor çatışma. Artık elden geldiğince yoldaki askerlere, peşimdeki araçlara ASV'nin üzerindeki 20mm topla ateş ediyorum. Bu topun gücü abartılı olmuş biraz, maşallah tanktan farkı yok. Mermi isabet eden piyadeler metrelerce uçuyor, araçlar iki üç mermide patlıyor. Üstelik tank kadar olmasa da tüfek ateşine hayli dayanıklı. God Mode'un da ekstra desteğiyle salimen ulaşıyoruz buluşma noktasına. Burda bir VTOL, pilotu almak için bizi bekliyor ama Koreliler bastırdığından havalanmak istemiyor. Ortamı temizlemek bizim işimiz elbette.

HİÇ BİTMEYEN AKSİYON

VTOL havalanıyor ve pilot kurtuluyor ama "görev tamamladık, şimdi bir nefes alalım" diyemeden yeni bir istihbarat geliyor. Koreliler yaratıklarla ilgili büyük bir bulguyu denizaltı kullanarak adadan çıkarmaya çalışıyorlar. Hiç beklemeden denizaltının yanaştığı yakındaki limana gidiyoruz. Aynı Crysis'teki liman görevine benzer, biraz daha basit bir görev bu. Ama Warhead'in her noktasında düşman sayısı Crysis'e göre en az yüzde 50 artmış. Bu yüzden yine hayli terletiyorlar. Limana girmek çok da zor olmuyor, yolda bulduğum keskin nişancı tüfeği sağ olsun. Ama içerdeki adamlar vur vur bitmiyor, geldikçe geliyor. Burada da oyundaki yeni AY-69 makineli tüfek giriyor devreye. Tabanca gibi tutulduğu için aynı anda iki tane alabiliyorsunuz elinize. Ama hem güçlü hem de çok seri. Farenin iki düğmesine birden bastınız mı önünüze 3-4 Koreli birden çıksa ve bunlar vücut zırhı giyiyor olsalar bile iniyorlar anında aşağı. Bu silahı çok oyunculu moda koyarlarsa çok can yakacağı kesin.

Bütün bu çarpışma boyunca tepemizde bir VTOL bize yardım edip zaman zaman koruma ateşi sağlıyor (kurtardığımız pilot muydu hatırlamıyorum). Nihayet sonunda limanı temizleyip denizaltıya girmeyi başarıyoruz. Ama burada neler olduğunu anlatmayayım. Çünkü hem teknik bir arıza oldu ve görmem gerekenden fazlasını, beklenmedik bir karakteri gördüm, hem de daha fazlasını söylemek oyunun tadını fazlaca kaçırabilir. Ama benim hissettiğim, oynadığım >>



Crytek ofisinin sıcaklığı bu gülümseden başlayarak tüm katta kendini hissettiriyor. Haliyle oyunlar da güzel oluyor. Bu arada Kathrina'yı Superman'in koruduğuna dikkatinizi çekerim. Ona göre ayağınızı denk alın.



Crysis Wars'u bir numara yapmak istiyoruz!

Tuğbek: Çok oyunculu mod artık Crysis Wars oldu. Bunu neden tercih ettiniz, niye Warhead'in multiplayer'ı olmadı? Ordan ayrı bir fikri mülk mü başlatmak istiyorsunuz?

Cevat: Evet, Crysis Wars'u ayrı bir fikri mülk olarak büyütmek istiyoruz. Crysis Wars bundan sonra internet üzerinden gelişecek. İçeriği olsun, yamaları olsun ayrı büyüteceğiz.

Faruk: Aslında şöyle, proje o kadar büyüdü ki ikiye ayırmak istedik. Çok oyunculuyu, topluluk özelliklerini ayrı bir oyun tarzı olarak tek kişilikten ayırdık, ayrı bir deneyim yaratmak istedik.

Tuğbek: Zaten Crysis Wars biraz da sosyal oyun ağı gibi olacak, değil mi? Kendi topluluk sitesi olacak.
Cevat: Evet, evet.
(Ben zaten MyCrysis sitesinin tasarım aşamasını görmüştüm çoktan =)

Tuğbek: Bir de ekstra bir oyun modu olacak Instant Action ve Power Struggle'a ek olarak. Daha önce bir röportajda ikisinin arasında bir şey olacak dediniz. Nasıl bir şey olacağı belli mi?
Cevat: Tabii çok belli de... Açıklayabilmem için çok erken. Bu yazı ne zaman yayınlanacaktı?

Tuğbek: Ağustos başında çıkar.
Cevat: Ehh o zaman biraz erken oluyor.

Tuğbek: Biz biraz hızlıyız, içeriği aldık mı yayınlarız.
Cevat: Biz bunu Games Convention'da (Ağustos sonu) açıklamayı düşünüyoruz.

Faruk: Şimdi, böyle şeyleri büyük basın toplantılarına ayırıyoruz.
Tuğbek: Herhalde bundan sonra Crysis'in çok oyunculu modu Crysis Wars olarak devam edecek? Benim anladığım sürekli de geliştirilecek. Herhalde bir mod eklediniz diye bunu ayrı bir fikri mülke çevirmediniz?
Cevat: İki sebep var. Birincisi fikri mülk, ikincisi içerik. Yeni haritalar, yeni modlar yapacağız. Crysis Wars'u Crysis'in çok oyunculu modu olarak piyasada büyüteceğiz. İş modeli olarak nasıl piyasaya çıkaracağız belli değil. Bedava yama gibi mi olacak, başka türlü mü belli değil.

Tuğbek: Warhead ile birlikte gelecek ama değil mi?
Cevat: Tabii tabii, ilk adım olarak Warhead ile gelecek ama ileri doğru 12 ay sonra Crysis Wars nasıl gider, bu adım olarak belli ama ekonomik sistemi belli değil.

Tuğbek: Peki herhangi bir DVO fonksiyonu olacak mı?
Cevat: Olabilir, imkanlar sınırsız diyebilirim. Ama toplulukla beraber büyütmek istiyoruz, adım adım. Topluluk tarafından yönlendirilen bir geliştirme olarak görebilirsiniz. Her adımı topluluğa soracağız, onlar ne isterse... Onlar oynasın, denesin, ne istediklerini bize söylesin. Böylece Crysis Wars'u 1 numara yapmak istiyoruz multiplayer olarak. Çünkü teknoloji olarak her şey Crysis'te var. Yalnız haritalar ve modlar tam oyuncu topluluğunun istediği gibi değil. İşte o modları dengeleyip ilerde haritaları da tamamen topluluğun istediği gibi yapacağız.

Tuğbek: Peki oyun sunucularını kendiniz çalıştırmak gibi bir düşünceniz var mı?
Cevat: Evet, öyle düşünceler var. Her şey ekonomik modele bağlı çünkü her şey masraf. Bu işten para kazanmamız gerekmiyor ama zarar da etmeyelim. Ekonomik sistemini hâlâ çözemedik.



Yeni oyunlar ve CryEngine

Tuğbek: Bir röportajda Crysis 2'nin yapılıp yapılmaması Warhead'in başarısına bağlı demişsiniz. Ama açıkçası ben pek inanmadım. Zaten ilk Crysis bittikten hemen sonra Crysis 2'ye başlamışsınızdır.
Cevat: Şimdi şöyle bir şey var. Crysis 2'nin ilerisi buna bağlı değil. Crysis 2 tekrar PC'lere has olacak mı olmayacak mı? Yani o bağlantı var sadece.

Tuğbek: Ama bir yandan onun geliştirmesi zaten sürüyor illa ki?
Cevat: Tabii.

Tuğbek: Siz zaten halihazırda konsol oyunları da tasarlıyorsunuz. Ben Coburg'a geldiğimde de hazırlıyordunuz. Hatta PlayStation 2'ye de bir şeyler geliştirmiştiniz. Şu an dört tane ofis var ki Fankfurt ofisi bir hayli büyüdü. Ama biz artık Crytek ne zaman yeni bir oyun açıklayacak diye bekliyoruz. Bu sene içinde yeni bir şey duyurulacak mı?
Cevat: Bu sene içinde galiba olmayacak. Gelecek sene olur herhalde. Bu sene Warhead çıkacak, ortalık sakinleşsin biraz. Gelecek sene bir hayli duyuru yapacağız.
Faruk: 2009-10 çok enteresan yıllar olacak. Stüdyolar yetişecek, yeni projeler duyurulacak. Şu an farklı düşünceler var, farklı şeyler dönüyor kafamızda ama biraz sabır gerekiyor. Şimdi hepsini söylersek sürprizi kalmaz.

Tuğbek: Şimdi toplamda 4-5 oyun oldu herhalde geliştirilen?
Cevat: Onu söyleyemeyiz.
Faruk: Ama çok şey...

Tuğbek: Yok bak son konuştuğumuzda zaten dört tane demiştik ki siz daha Budapeşteyi almamıştınız.
Faruk: O kalsın, onu öyle bırakalım.
Cevat: Dört ile altı arası diyelim.

Tuğbek: Dört ile altı yani, güzel. Belki bu oyunlardan bir kısmı hoşunuza gitmezse hiç çıkmayabilir mi?
Cevat: Belki de hiçbirisi çıkmaz, yok hiçbiri çıkmaz değil de...
Faruk: Çok farklı oyunlar olduğu için önce kendimizin hoşnut kalması gerekiyor projeden. Bugüne kadar yaptığımız oyunların hepsi -biliyorsunuz FarCry, Crysis- belli bir kalite standardındaydı. O kaliteye ulaşamazsa bu oyunları biz piyasaya sürmeyiz. Belki masraf etmiş oluruz ama Crytek'in imajına zarar vermemek için piyasaya sürmeyiz.

Tuğbek: Peki yeni CryEngine ne zaman geliyor?
Cevat: CryEngine 3'ü 2009'un Şubat ayında çıkarıyoruz, konsollar için de geliştiriliyor.
Faruk: Ondan sonra artık belli olmaz. Nasıl olabilir? 4, 5 diye gidecek. Ama CryEngine 3 yakında.
Cevat: Bizim hedefimiz her sene yenilensin.

Tuğbek: O zaman siz bu yeni oyunları da CryEngine 3'e göre geliştiriyorsunuz?
Cevat: 3 veya 4

Tuğbek: O zaman Warhead CryEngine 2 ile çıkan son oyununuz olacak?
Cevat: Evet, Crysis'in teknolojisini kullanan son oyunumuz Warhead olacak ama bu teknolojiyi kullanacak başka firmalardan oyunlar da olacaktır.

Not: CryEngine 3 mevcut konsol desteği dışında devrimsel bir yenilik getirmiyor. Ancak CryEngine 4, 2010 başında çıkacak, sistem tamamen değişecek, sonraki nesil PS4 ve Xbox'ı destekleyecek, muhtemelen sadece CPU veya GPU kullanarak çalışabilecek (Intel vs Nvidia kavgasını hatırlayın). Bu arada, bu sene bitmeden PlayStation 4'ün teknik özellikleri belli olacakmış. Şimdi bir kulağımızı Sony'nin kapılarına dayayabiliriz.

Ofis genel olarak böyle gözüküyor. Burda web geliştiricileri MyCrysis sitesini hazırlarken görüyorsunuz. Maalesef diğer bölümlerden geniş açı resim almama izin yoktu.



>> bölümün tam oyunun gelişme aşamasının sonu olduğu ve hikayenin ilk kırılma noktası ile bundan sonra işlerin iyice heyecanlı hale geldiği.

Ofise girip oyuna başlamamla son demoyu izlemem arasında tam bir saat geçiyor. Yani yaklaşık oyunun %13'ünü (ki bir ön inceleme seansı için oldukça uzun) oynadığımı söyleyebilirim. Ofise gidiş, Warhead demosu derken hayli yorulmuş haldeyim. Jens ile öğle yemeği için ofisin kafeteryasına geçiyoruz. Artık kaç derin nefes aldım ben de bilmiyorum. Bir yandan yemekte laflıyoruz, bir yandan da oynadığım bölümleri düşünüyorum. Warhead kesinlikle Crysis'ten çok daha çizgisel. Alanlar ve yollar daha dar ve oyun çok daha hızlı ilerliyor. Psycho'nun karakterinin Nomad'e göre daha deli dolu olması gibi, Warhead de Crysis'ten daha deli dolu gidiyor. Aksiyon daha yoğun, düşünmeye daha az vakit var. Elbette hala hangi açıdan yaklaşıp, hangi Nano Giysi güçlerini kullanacağınıza karar vererek strateji yapabiliyorsunuz. Sıradan bir FPS'ye göre daha çok beyin kullandırıyor Warhead. Ama Crysis'e göre daha düz ve hızlı bir oyun.

Diğer yandan oyunun grafiklerinde abartılı değilse de bir gelişme olduğu açık. Bu durum harita tasarımlarının daha gelişmiş olmasından kaynaklanıyor gibi geldi bana. Ayrıca patlama efektlerindeki gelişimi fark ediyorsunuz çok net. Yapay zekâ kısa mesafe çarpışmalarda zaten çok iyiydi Crysis'te ama artık uzaktan girdiğiniz çarpışmalar da daha fazla ümit vaadediyor. Ama tüm bu gelişmelere rağmen Crytek'in asıl odaklandığı konu performans. Crytek son bir seneyi CryEngine 2'nin düşük sistemlerde de hızlı çalışabilmesi için çalışarak geçirmiş. Oyunun yüksek ayar seviyesinde, 600 dolarlık bilgisayarlarda bile sorunsuz çalışmasını hedeflemişler. Üstelik oyuna eklenen yeni özel efekt ve aydınlatma teknolojileri sadece DirectX 10 değil DX9'da da çalışıyor. Yani Warhead'in grafik güzelliklerinin tadını çıkarmak için DX10 destekli canavar bir sisteme ihtiyacınız olmayacak.

YERLİ KARDEŞLER İLE BULUŞMA

Yemeği yiyip biraz dinlendikten sonra sıra Yerli Kardeşler'le buluşmaya geldi. Kardeşlerin en büyüğü olan Faruk'un odasının yanındaki toplantı odasına geçtik. Bu sırada onlar başka bir toplantıdaydı. Önce Cevat, ardından Avni ve Faruk katıldı bize. Her zamanki gibi sıcak ve samimi tavırlarıyla selamladılar ve sohbete başladık. İşler nasıl, dergi nasıl gidiyor, memleketten havadisler... derken geldik röpor-



Her yılbaşında görsel tasarım departmanı bir hediye tasarlıyor Crytek ve Yerli Kardeşler için. Bu 2002 senesinden ve bence en komik olanı.


İşte gurur duvarı. Crysis'in yer aldığı 50'den fazla oyun dergisi kapağı. Kendi yaptığımız ilk kapağın burada yer alması da hoşuma gitmedi değil hani. Unutmayalım da bunu da koyduralım mutlaka.

taja. Gelen bir telefon Avni'nin erkenden ayrılmasına yol açtı ama Cevat ve Faruk'la iki saat uzun uzun sohbet ettik. Konuşulmadık hiçbirşey bırakmadık. Hatta o kadar çok konuştuk ki önümüzdeki aylarda yayınlayacağımız dosya konularının konularına bile girdik. Bu röportajdan parçaları zaten bu yazının dört bir yanında bulacaksınız. Ayrıca ilk bir saatlik kısmın tam metnini bu ay içinde oyungezer.com.tr'de yayınlayacağız.

Bu röportajdaki en güzel haber Warhead'i çok da uzun süre beklemeyecek olmamız. Crytek ekibi bundan sonra bir oyunu, piyasaya çıkmadan en fazla üç ila dokuz ay arasında duyurmaya yemin etmiş. Warhead de Eylül ayının sonuna doğru geliyor. Avrupa'da 29.99€'dan satılacak oyunun ülkemizdeki fiyatının 29YTL civarında olacağını tahmin ediyorum. Yaklaşık altı ila sekiz saat arası süren bir oyun için harika bir fiyat. Üstelik yeni multiplayer oyun Crysis Wars da oyunla birlikte ücretsiz gelecek. Türkçe seslendirmeler için görüşmeler sürüyormuş hâlâ. Geçen ay duyurmuştuk Türkçe çıkacağını zaten, inşallah bir aksilik çıkmaz.


Bunu gördüğümde ben de inanamadım. Nomad almış boyundan büyük Türk bayrağını hazır ola geçmiş. Eh pek az oyun stüdyosunda görürsünüz böyle manzara.

Röportaj bitince, Jens ile ofisi gezmeye başlıyoruz. Daha rahat ve geniş olsa da aynı Coburg ofisleri gibi sıcak, herkesin oyuncaklarını, kişisel eşyalarını doldurduğu bir mekan. Toplantı odalarının geniş olanına Airfield, çok dar olanaysa Ruin adını vermişler, çok hoşuma gidiyor. Shower yazan kapıdan içeri, cidden duş mu var diye sokuyorum kafamı. Evet cidden bir duşları var ofiste (hayır Erdencim biz duş yaptırmayacağız). Ofisin duvarları çizimler ve hassas bilgilerle dolu olduğu için her yere giremiyoruz. Yanlışlıkla girsek de gelecek sene duyurulacak, CryEngine 3 ile yapılan, Xbox 360 ve PS3'e de çıkacak, muhtemelen geçmişte geçen, adayla madayla ilgisiz bir şehir hikayesi anlatan, aksiyon macera oyununun karakterlerini ne kadar sevimli olsalar, çizim ve modelleri ne kadar detaylı olsa da görmezden geliyorum. Ne kadar editörlük cinliğim güçlü olsa da, prensip gereği anlatılmayan şeyleri yazmam ben =)

Ofis turunu da tamamladıktan sonra, Crytek'te geçen bütün bir gün tam olarak altı saat sürüyor. Ve ben fazlasıyla tatmin olmuş halde otelimin yolunu tutuyorum. Tam kapıdan çıkarken bir sonraki oyunları çok iyi romansı bir hikayeye, sinematik grafiklerin yanı sıra bir parça da çizgi film havasına sahip olacakmış gibi bir his doğuyor içime. Nedendir bilinmez...

Global Ambient Lightning de ne?



Bu yeni teknoloji sayesinde, gölgelerdeki detaylar kaybolmuyor ve Psycho'muz daha bir IQ'lu, daha bir façalı, daha bir afili duruyor.



Oyun bitmeden duyurulmayacak

Tuğbek: Bu sefer neden çok geç duyurdunuz?
Cevat: Genellikle böyle yapacağız ileride. Yeni oyunları projenin bitiminden 6 ila 9 ay önce duyuracağız en fazla. Crysis'i olması gerekenden bir sene önce duyurduk. Eğer daha geç duyursaydık satışları da, oyun hakkındaki yorumlar da daha iyi olurdu.

Tuğbek: Ama diğer yandan oyun daha çıkmadan çok konuşuldu.
Cevat: Konuşuldu ama dergiler olsun, oyuncular olsun oyunu fazla gördüler. Sonra oynarken, işte bak bunu üç ay önce gördüm, bunu bir sene önce gördüm şeklinde oldu tepkileri. Çıkışından altı ay önce olsaydı sadece birkaç video, 10-15 tane ekran görüntüsüyle çıkardı.

Bir de oyun için her an video veya ekran görüntüsü çıkartmak çok zaman alıyor. Bu açıdan da bize bayağı zarar getirdi. Hele ilk başlarda oyun daha çok yeni olduğu için her yerde hata var. Doğru düzgün bir ekran görüntüsü almak mucize.

Faruk: Zaman alıyor bir. İkincisi de hatalar gözüküyor anlayan için. Sıradan oyuncular hiç anlamıyorlar ama bazıları inceliyor bütün köşelerini. Bir şey görmesinler, hemen zoom yapılıyor, hemen konu açılıyor forumlarda.

Cevat: Bir yerlerde bir ekran görüntüsü vardı, arkada bir yaratık çıkmıştı, kimse görmedi ama topluluktan birisi gördü. Veya FarCry'da bir mutant vardı ekran görüntüsünde. Testçilere soruyoruz nasıl görmediniz alırken bunu diye.

Faruk: Ama çok küçüktü ya, mümkün değil görülmesi, geri plan içinde eriyip gitmişti aslında.

OYUNGEZER'İN ESKİ SAYILARINI ALMAK İÇİN



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



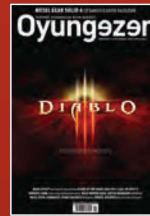
NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Driver GRID
> **DOSYA:** Diablo 3, Ubidays Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**

HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

....

İLÇE / ŞEHİR: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

CEP TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

DOĞUM TARİHİNİZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



VESTEL KRONOS'LA PC OYUN TESTLERİ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekileri gördüğünüzde "cozurt!" diye nazar gücüyle onu yakabilirsiniz. Bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si, şu haliyle bir PS3'ün üstünde performans sağlıyor.
Bu aydan itibaren, PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, en üst çözünürlük ayarlarında, tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız. Bakalım bugünün en üstün bilgisayarını zorlamak hangi oyuna nasip olacak :)

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00GHz
Ekran Kartları: Dual NVidia GeForce 8800 Ultra 1GB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo 16X Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORTALAMA FRAME / SAN.
SimCity Societies: Destinations	1680 x 1050	9
Kungfu Panda	1680 x 1050	31
Chronicles of Narnia 2	1680 x 1050	37
Lost Planet Colonies Edition	1680 x 1050	45
Alien Shooter Vengeance	1024 x 768	60
Beijing 2008	1680 x 1050	60
Incredible Hulk	1680 x 1050	60
Devil May Cry 4	1360 x 768	99
Galactic Civilizations Twilight of Arnor	1680 x 1050	113

SUPER SMASH BROS. BRAWL

TAM BİR ÜNLÜLER GEÇİDİ

bu ayın gezilesi oyunları

DEVIL MAY CRY 4

- ROMA'YI YAKMIŞSIN NERO!
- SEN DE MI DANTE? - KAAN ALKIN

Konsoldan PC'ye devşirilen oyunlar kuşağına hoş geldiniz. Yapmayın diyorum anlatamıyorum, dinletemiyorum. Oldum olası Capcom'un PC oyuncularını sevmediğini düşünmüşümdür, o yüzden güvenle yaklaşamıyorum oyuna (önyargılı değilim ama çekingenim). Hele ki mevzu yıllardır büyütülen bir kahramanın yerinden edilmesinden ibaretse, ürkmüş bile olabilirim. Ama yok bir şeyden korkum aslında. Hatta bana ne ağlayan, ya da ağlama ihtimali olan şeytandan. Tek derdimiz önümüze geleni doğramak değil mi zaten? İşte Devil May Cry 4 önümüze geleni iki farklı karizmatik karakterle envai çeşit kuşbaşı yapabildiğimiz bir oyun. Serinin takipçisi değilseniz bile hikayeye az çok aşina olduğunuzu tahmin ediyorum. Ali Mart sayısında yeni DMC'nin ağzından girmiş burnundan çıkmıştı. Pek bir memnun kalmıştı. Biz bu ay PC cephesinde neler oluyor ona bakıyoruz.

ELEKTRİKLİ TESTERELİ KILIÇ GİBİ BİR ŞEYLER

Oyunu konsolda oynamadım. Hikayeden, Nero'dan ve pek çok yenilikten haberim vardı elbette. Ancak Dante'yle Nero'nun daha oyunun başında birbirine girmesi ciddi anlamda sarstı beni. Bir de yeni yetme Nero'dan tepiği yemesi Dante'nin, Hulk oynuyormuş gibi hissetmeme neden oldu. O sırada etrafımda dolanan Ali, "abi yok Dante oynuyor onla" dedi ve uzaklaştı. Ancak gerilmiştim bir kere. O gerginlikle palyaço bozması, kumaş torbası, tahta bacaklı yaratıkları görünce karşımda yeşermeye başladım. Thunder Clap'i çaktığım gibi… dur oyunlar karıştı. Evet, abuk sabuk düşmanlarımı görünce, "şimdi hatırladım" dedim


Kitap çarpsın ben yapmadım, öbür kırmızı montlu beyaz saçlı herifin halt etmesi bunlar hep

1- -Sşşt, uyuyor galiba
-Uyandırmayalım da oyun bitmesin o zaman

2- Gün batımının tersi yönüne git demişlerdi neden acaba? Bütünden mi varacağız bütüne mi karıştım ben.






Bu kaçıncı türle yakınlaşmalar oluyor şimdi?

kendi kendime. Ben bunun babasını da sevmezdim diyerek giriştim yaratıkları kesmeye ve Halo'dan sonra oyun tarihinin en karizma yoksunu düşmanları üzerinde türlü kombo denemeye. Oyunu klavyeyle oynamak elbette gamepad'le oynamaya benzemiyor. Her zaman klavye fare ikilisini, gamepad'e tercih ederim. Hatta klavye tek başına gamepad'le başa çıkıyor DMC4'te. WASD yön tuşları görevini görürken yine aynı sistemde IJKL tuşlarıyla her türlü hareketi gerçekleştirebiliyoruz. Boşluk tuşu da rakiplerimize kilitlenmemize yarıyor. Bu kontrol sistemi öyle güzel oturmuş ki oyunun yapısına, ayrılmaz parçam faremi oyuna dahil etmemelerine sevindim bile diyebilirim. Menülerde iş görüyor kendisi odur. Eğer kombolar ve dövüş sistemi sizi zorluyorsa iki kontrol seçeneğinden Automatic'i seçerek yolunuza daha rahat edebilirsiniz. Manual daysa her şey sizin becerilerinize bakıyor.

360 KERE DÖNENLER

Özellikle Xbox360'tan çevrilen oyunlarda, yapımcıların üşengeçliği beni şaşırtmaya devam ediyor. Oyunların gamepad ya da Xbox360 kontrol cihazıyla oynanabiliyor olması hoş elbette. Ancak ben klavyemle takılırken ekranda ABYX görmek zıvanadan çıkmama yetiyor. Maalesef DMC4'te göz ardı edilen tek şey bu değil. Bilgisayarlar ve konsolları karşılaştırmak niyetinde değilim. Ancak "Roma'daysan, Romalılar gibi yapacaksın". Oyunun grafikleri hoş. Ayarlar menüsüyse bomboş. Sadece çözünürlük, tazeleme oranı ve AA ayarları mevcut. Gölge kalitesi, kaplama detay seviyesi var ayrıca. Bunun dışında zerre ayar yok grafiklerle ilgili. Bir de utanmadan ana menünün adını "PC Settings" koymuşlar. Ama Sezar'ın hakkı Sezar'a, mekân tasarımları güzel. Özellikle arka planlar muhteşem ve atmosfere katkısı tartışılmaz. Ancak grafikler hem oyunun hem de sistemin verebileceğinin en iyisi olmaktan uzak.

ÜZME BENİ DANTE

Bu demek değil ki bir şeyler ters görünüyor. Aksine her şey çok hoş geliyor göze. Ancak grafiklerde bir derinlik sorunu, bir ayrıntı eksikliği olduğu kesin. Açık ve kalabalık mekânlarda bile saniye kare oranı üç basamaklı rakamlarda dolanmaya devam ediyor. Yani sistemin mevcut performansından yararlanılamıyor.

Bir önce ki DMC'ı geri de bırakırken pek mutlu değildi serinin fanları. Bu yüzden Dante'nin karizmasını toparlamak yerine yeni ve fazlasıyla Dante'ye benzeyen bir kahramanla yeni bir DMC oyunu yapmak biraz riskli bir karar olmuş. Nero'yla Dante arasında ki benzerlikler fiziksel ol- >>

ŞEYTAN AĞLATANIN SEYİR DEFTERİ




ÇOCUĞUMU KESERİM!

"Gelme üstüme çocuğumu keserim!" diye bağırdı uzaktan bir ses. Döndüm baktım, o benim üstüme üstüme geliyor. Halbuki ben geçip gidecektim avludan. Dikkat çekmek için insanların yapmayacağı şey yok. Sonuç? Ondan önce ben kestim çocuğunu, yalan oldu aksiyonu.




KURBAĞA PRENS

Önce üstüme saldıran halelerle tepiştim. Tam patakladım bunları derken kurbağa prens şahane bir antreyle sahnede belirdi. Meğer Rusalkalar anteniymiş bunun. Gel öpeyim dedim ama dinletemedim. 3 yıllık kurbağa bacağı stoğumuz hazır. İlk fırsatta bir Fransız restoranı bulup malı elden çıkaracağım.




AGNUS

Order of Sword'un simyacısı Agnus, hayatımda karşıma çıkan tipi en yamuk kötü adamdı sanırım. Bana bir şey yapmaya çalışmasına gerek yoktu. Varoluşu bile tüm inançlarımı sarsmaya yetti ve arttı bile. Ardından böcek olan Agnus gerçek yüzünü de böylece göstermiş oldu. Sinek küçüktür ama mide bulandırır.




GLORIA

Order'da hızla yükselmekte olan Gloria'nın becerilerinden fazlasını kullandığını söylemek için kâhin olmaya gerek yok. Kapitalist düzenin en aşağılık numaralarına maceram sırasında şahit olmam gerçekten canımı sıktı. Hem o kıyafetle neden dövüşür bir insan ya. Oyunda karşılaşacağımız tek bayan karakter Gloria değil, ancak onu kadar hafif meşrep biri daha yok.




NERO

Ergenlik dönemi zor elbette. Hormonlarının bu kadar aktif olduğu, ergenlik sivilcelerinden yeni yeni kurtulduğu dönemde, sözde taptığı Sparda'nın oğlunu görse tanımayacak kadar gergin. O da büyüyecek elbet, zamane çocukları işte.





AMCA

Amca tu kaka aslında. Ancak öyle olsa da bir amcanın bir oyunda böyle pata küte dövülmesi hoş değil. İçim acıdı ağzına ağzına vurdukça. Aslında acımadı da. Pis amca. Ama amcalara el kalkmamalı. Dante de tek kurşun sıkmıştı kafasına efendi gibi. Biz efendiliğimizi koruyamadık. Bir saat evire çevire dövdük. Şiddet şiddet, hep şiddet. Olmaz olsun böyle oyun, iyi misin amca?

1- Yeni bir dans öğrendim bak böyle reveransla başlıyorsun önce…

2- Uyandı hayvan. Neyse, Dante zamanı zaten.







"I want more power" diyor Nero bu sahnede. 'Darh' Vader mısın mübarek?

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Aksiyonu sıkı
+ Grafikler ve çevre tasarımları çok hoş
+ Kontroller beklenmedik şekilde kolay

- Rezil düşman tasarımları
- Her şey çok daha iyi olabilirmiş
- Potansiyeline yazık

>> maktan da öte, karakterleri de gayet benzer. Gerçi Dante biraz olgun, bilen adam tadında takılmış ama olsun.

Oyunu Nero'yla tamamladıktan sonra Dante'yle yolumuza geriye doğru devam edebiliyoruz. 2 karakterin becerileri oynanışı da kökten değiştiriyor. Nero'nun atakları bariz daha fazla hasar veriyor. Ayrıca Nero'nun Devil Bringer'ı, yani sağ kolu, ciddi avantajlara sahip. Rakiplerimizi tutup çekmemize ya da kendimizi onların yanına çekmemize imkan tanıyan Devil Bringer sayesinde sınırsız sayıda kombo'yu rahatlıkla arka arkaya ekleyebiliyorsunuz. Hatta bir yaratık kırmızı orb evrenine transfer olduktan sonra diğer yaratığı yakalayıp kombo'yu bölmeden tüm alanı bir kerede temizleyebiliyorsunuz. Dante, DMC4'te karşımıza DMC3'ten bildiğimiz becerileriyle çıkıyor. DMC4'te en büyük değişiklik aksiyona ara vermeden kullandığımız tekniği değiştirebiliyor olmamız olmuş. Dante daha hızlı ve kanlı bir oyun deneyimi sunuyor. DMC4'ü Dante'yle oynamak daha zor. Oyunun sonuna gelip türlü zayıf boss'u alt ettikten sonra insan daha fazlasını bekliyor elbette. Ancak Dante'yi geldiğimiz yoldan gerisin geriye yürütmekle ödüllendiriliyoruz sadece. İnsanın hevesi kırılıyor biraz elbette. Karizma yerli yerinde, aksiyon muhteşem, ancak en son oynadığınız bölümü Dante'nin ilk bölümü olarak oynamak olmamış. En azından paralel hikaye muhabbetine girilebilir, biz Nero'yla debelenirken Dante nerede ne yapıyordu klişesine girilebilirdi. Alıştığımız zorlu bos kapışmalarının yerinde yeller esiyor ayrıca. Fazla mı kolay olmuş nedir? Oyunun bir de Legendary zorluk modu bulunuyor ancak burada da üstünüze gelen düşman sayısının artması dışında pek bir zorluğu yok. Aksine artan düşmanlar sayesinde hem daha uzun kombolar çıkartmak, hem daha fazla Red Orb toplamak, hem de bölüm sonu puanınızı arttırarak, yeni özelliklere daha çabuk kavuşmak mümkün.



Binaların iç tasarımlarını Nero ve Dante beraber yapmışlar.

BIÇKIN DELİKANLI NERO, GOYUN'A KARŞI

DMC4 hakkında bu kadar ağladıktan sonra oyunun en başına dönüyoruz. Nero'nun bir parçası olduğu tarikatın liderinin Dante tarafından temizlenmesiyle başlamıştı hikâye. Bu noktadan oyunun sonuna kadar Dante'nin Nero'yu yavaş yavaş aydınlatmasına, Nero'nun tarikat hakkındaki gerçekleri açığa çıkartmasına ve Dante'yle didişmelerine şahit oluyoruz. Nero'nun çabuk öğreniyor olması güzel. Ancak Capcom'un 3 oyunda büyüttüğü karakterini arada ezdirmesi hiç hoş değil.

Bir önceki cümlede "ara" dediğim anda aklımın kaydığı ara videolaraysa diyecek tek bir kötü laf yok. Gayet kaliteli, zaman zaman biraz fazla uzun ancak oyunun aksiyonu içinde olabilecek en iyi teneffüsler kendileri. Yer yer de rahatsız edici olabiliyorlar elbette. Minyon kötü Agnus'un boy gösterdiği videolar özellikle oyundan hatta bilgisayardan soğumama neden oldu. Bu kadar kötü kötü adam tiplemesi mi olur yahu? Agnus midemizi yerinden oynattıktan sonra, Gloria'nın sahne alması biraz rahatlatıyor mideyi. Ancak onunda kendine göre abuk yanları var.

DMC4 gayet iyi bir aksiyon oyunu. Demir sopamı kafasına yemesinin tek nedeni, konsoldan PC'lere aktarılırken ekstra özen gösterilmeyişi oldu. Aslında konsol çevrimi olarak başarılı ancak mevcut potansiyelin kullanılmamış olması canımı sıkıyor. Seriyle ilgileniyorsanız ya da bilgisayarınızda önünüze geleni doğrayabileceğiniz bir aksiyon oyunu arıyorsanız DMC4 hiç de kötü bir seçim değil.





Bence de absürd

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Dağıtım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Yabancı Dil Gereksinimi:** Normal > **Minimum Sistem:** P4 3GHz Intel/1.8GHz AMD CPU, 512MB RAM, Radeon 2600, GF 7600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz Intel Core 2/2GHz AMD X2 CPU, 1GB RAM, Radeon 2900, GF 8800 ekran kartı > **Multiplayer Özelliği:** Yok > **Web Sitesi:** www.capcom.co.jp/devil4/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Potansiyelini sonuna kadar değerlendirmese de, konsollardaki kadar heyecan dolu ve güzel görünümlü.

7.9



SIMCITY SOCIETIES™ DESTINATIONS

O TUHAF YOLCULAR, O HURDA OTOBÜSLERE BİNİP GİTTİLER -SERPİL ULUTÜRK

Hani dizinizi filan bir yerlere sürtüp kanatırsınız yanlışlıkla. Sonra o kanayan yer kabuk tutar. Üstünden bir süre geçer ve kabuk kaşınmaya başlar. Nedense o kabuğu biraz acı, biraz kaşıntı eşliğinde yerinden sökmek çok zevklidir. Bir daha kanayacak ve bir daha kabuk tutacaktır, bilirsiniz ama takmazsınız. Diliniz tercihen dışarıda, bir güzel soyarsınız kabuğu. Artık elinize bir şey takılmadığı için yarayı tatlı tatlı kaşıyabilmenin mutluluğuyla yeniden kanayan dize bir parça kolonyalı pamuk bastırır, yeniden kabuk tutmasını beklemeye koyulursunuz. İşte Destinations öyle bir genişleme paketi. Hatta Kızılderili dilinde Destinations'ın tam karşılığı; *SimCity: Soceities'in açtığı yaranın üstündeki kaşınan kabuk*. Eski alışkanlıklar gereği bu kabuğu acıyla karışık bir zevkle kaşıyacak ve tekrar kanatacağız şimdi.

İLK TIRNAK DARBESİ

Societies'in ilk genişleme paketi Destinations'ın yaşattığı ilk acı, SimCity serisinin gerçekten de bitmiş olduğunu, artık geri dönüş ihtimalinin kalmadığını kesin olarak kabullenmek zorunda bırakması. Çünkü bir umut, bir şeyler belki düzeltilmiştir umuduyla açtığınız oyunda tüm SimCity hayranları tarafından delicesine eleştirilen her şeyin yerli yerinde durduğunu görüyorsunuz önce. Yine "sosyal enerji" denen ve diktiğiniz binalar tarafında şuursuzca üretilen ya da tüketilen sosyal değerler, yine bir planlama stratejisi geliştirmeye müsait olmayan seçenekler, yine yönetim kıtlığını örtmek üzere oraya yığılmış ama oyunun gidişatına etkisi olmayan binlerce bina tipi... Ama ufak tefek geliştirmeler de yapılmış sanki, mesela Stratejik Mod diyer bir şey eklenmiş (Allah'ım, bunu da mı görecektik... SimCity'de strateji öğesinin sadece eklenti paketiyle gelen bir mod olması nedir?). Bu moddayken hangi ihtiyaca ne kadar para ayrılacağı gibi biraz daha mikro sayılabilecek kararlar verebiliyorsunuz. Ama fazla bir beklentiniz olmasın, stratejik modda oynayınca hayatınız (ya da oyununuz) değişmiyor. Bildiğin kıt Societies yine.

BUNU MUTLAKA YAPIN

Yaptığınız şehri büyük olasılıkla sevmeyeceksiniz. Oyunun esnek ve kontrol edilebilir olmaması, turistler kadar sizin de yakınmanıza neden olacak. Bina büyüklükleri arasındaki orantısızlık, şehri güzelleştirmek için serpiştirdiğiniz peyzaj elemanlarının solukluğu, yolların ve o yolları zamanla doldurmaya başlayan arabaların hiç de "yaşayan şehir" havası vermemesi kalbinizi kıracak. Hiç üzülmeyin, yeni seçeneklerle daha bir etkileyici hale gelen "felaketler" düğmesine tıklayın. Bir uzaylı istilası düzenleyin, sonra dev robot Burgazoid 6000'i gönderin. Şehir cayır cayır yanarken hiç olmazsa neye üzüldüğünüzü bileceksiniz.



Şehre havaalanı yaptık ama hiçbirimiz havaalanı işletmeciliğinden anlamıyoruz, bu uçaktakileri de o yüzden getirdik. Ama kadromuz olmadığı için indiremiyoruz.

GENİŞ ZAMANLI STRATEJİ

Destinations'ın asıl amacı da orijinal oyunu geliştirmek değil zaten, ona bir tema eklemek. Bu tema da yolculuk. Ama biz olayları yolcunun gözünden değil, onu söğüşlemeye çalışan pansiyoncunun bakış açısından izliyoruz. Yani turizm yapıyoruz. İşimiz turistler için çekici olabilecek binalar dikmek, şehirlerarası yol bağlantıları ve araçlar ekleyerek daha çok insanı buraya çekmek. Örneğin bir havaalanı inşa etmek şehrinizin turizm cenneti haline gelmesini sağlayabilir (Ayasofya'dan bile daha kıymetli havaalanı) ama belli koşulları yerine getirmediğiniz sürece (nüfusunuz yeterince yüksek ve paranız bol olmalı) böyle bir şansınız yok. Oyunun ilk aşamalarında daha anlamlı ve mümkün olan, bir otobüs ya da taksi durağı yapmak. Gerçi şehirlerarası yolu taksiyle gelen turistin cebinde beş kuruş kalmayacağı için bize bir faydası olacağından şüpheliyim ama bütün bu yol bağlantılarının amacı para kazanmak. "Turist döviz demektir" zihniyetiyle büyütülmüş insanlar olarak büyük bir özenle para tuzaklarımızı da önceden hazırlıyoruz, gariban yolculara. Örneğin bir kumarhane açıyoruz, lüks oteller kuruyoruz, yeme içme mekânları, çocuklu aileler için büyük ve eğlenceli parklar, bekârlar için arcade salonları (bekârlara reva görülen bu tatil anlayışını da kınıyorum) dikiyoruz ama bir Red Light District falan yasak tabii. Biz tatilcinin steril, gürbüz ve zengin olanını seviyoruz.

Destinations'ın başarısı, tıpkı Sims 2'nin genişlemeden sorumlu paketleri gibi, açık uçlu SimCity: Societies oynanışına "nasıl etsem de başarsam" dedirten görevler getirmesi. Size verilen belli bir bütçeyle belli nüfus ve turist sayısı eşiklerini geçmek, sosyal enerji kategorilerinden birinde süpersonik değerlere ulaşmak, şehrin çekiciliğini aşmış bir düzeye taşımak gibi görevler bunlar. Fakat Societies'in anafikri öylesine sığ ve Societies dünyasında hayat öylesine kolay ki Destinations'la gelen en zor görevler bile tereyağından kıl çekmekten farksız. Tereyağından kıl çekebilenin belediye başkanı olabildiği bir evrende de kendinizi bir iş başarınca özel hissetmeniz mümkün olmuyor. Daha ilk enerji istasyonunu kurduğunuz andan en yüksek gökdelenin açılışını yaptığınız dakikaya kadar tıkır tıkır geliştirebiliyorsunuz Rüyakent'i.





Geceleri bir parça huzur bulmak için evlerine çekilen sıkıcı Societies halkından farklı olarak Destinations'ın turistleri kaldırım taşlarını sayarak eğlenebiliyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Oyuna görevler ve senaryolar ekleniyor
+ Teknik sorunların bazıları giderilmiş
- Hâlâ aksak ve sorunlu
- Mantıksız
- Hiç çıkmasa da eksikliğini duymazdık



Destinations'ın talepkâr turistleri sayesinde havuz problemi çözme pratiğiniz çok gelişecek.

Societies (SimCity ismini kullanmamak için gösterdiğim çabayı farkettiniz mi? Ben de yeni farkettim) sadece fikir olarak değil, teknik olarak da sorunlarla dolu bir oyundu. Arada çıkan yamalar ve Destinations'la gelen düzeltmelerin oyunu nihayet ayağa kaldırdığını sanmayın. Hâlâ biraz zorlanınca kendini Windows'a atan, bazen şehrinizi kaydederken afallayıp bilgisayarı yeniden başlatan bir yazılım elinizdeki. O yüzden ben hep "az iyidir" mantığıyla oynamaya çalıştım, yarı yolda kalmamak için "güneyde, şirin bir balıkçı kasabası" temasından uzaklaşmamaya, orman alanlarını turizme açmamaya özen gösterdim, beş yıldızlı oteller yerine Kadir'in Yeri tarzı mekânlara ağırlık verdim. Yine de oyundaki hatalara yakalandığım oldu. EA'in ve Maxis'in bu tip sorunlara göz yummuş olmasını da aklım almıyor doğrusu. Resmen SimCity gibi bir efsane, oyundaki doğal felaketlerden birinin düğmesine basılmış gibi, bile isteye paramparça ediliyor. Niye ki?

KABUĞUN DÜŞÜŞÜ

Societies'in belli bir mantık içine oturmayan sosyal enerji değerlerini oyunun incelemesi sırasında uzun uzun anlatmış ve yermiştim (OGZ Sayı 2). Tekrar aynısını yapmak istemiyorum. Sadece mantıksızlığın Destinations'daki yansımasından bahsedeceğim. Şehre turistler için yaptığınız binalara kendi halkınız giremiyor! Bu ne şimdi? Sırf şehrin kendi ihtiyaçlarını bu genişleme paketinin getirdikleriyle birleştiremeyelim diye uydurulmuş, mantıksız bir çözüm. Yani turistlere yönelik yeme içme alanları, parklar, özel binalar birer ekstra. Siz önce Simkentlilere içip kusabildikleri kötü barlar, eski oyundan kalma kitapçılar, okullar açın, şehri belli bir noktaya getirin, sonra daha iyilerini yapabilir hale geldiğinizde ikileme düşün; acaba şehri mi kalkındırsam yoksa turist mi çeksem diye. Yapımcı Tilted Mill, bunun oyun süresini uzatacak ve farklı oyun deneyimleri sunacak bir çözüm olduğuna karar vermiş olmalı. Ama kimsenin çıkıp da "bu mantıksız" demiş olmaması bana daha büyük bir deneyim gibi geliyor. Bir yaşıma daha girmiş hissediyorum.

Neyse ki mahalli mekânların, köy kahvelerinin kapısında "Turissler giremez ha!" yazmıyor. Eğer iyi bir düzenleme yaparsanız, şehre dışarıdan gelenlerin gidecekleri yol üzerindeki dükkânlar kalkınabiliyor. Adamlar kumarhaneye ulaşana kadar bir yerlerden alışveriş yapabiliyor. Böylece şehir ekonomisine katkı sağlanmış oluyor.

BİR SONRAKİ KABUĞA KADAR…

Sövmek konusunda bir sınırım olduğunu sanmıyorum ama benim Destinations hakkında medeni yollardan söyleyebileceklerim sanırım bu kadar. Oynamazsanız hiçbir şey kaybetmezsiniz diyebileceğim bir paket bu. Ama biliyorum ki SimCity seven insanlardansanız, Societies'in açtığı yaranızı tatlı tatlı kaşımaktan büyük olasılıkla kendinizi alamayacaksınız.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

SimCity 5'i beklemek için bir sebebimiz vardı, sanırım artık o da yok.

5.5



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Tilted Mill > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1,7GHz Intel/AMD XP 2100+ işlemci, 512MB RAM, GeForce FX 5900/Radeon 9600 ekran kartı, 2,1GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800/Radeon X600 ekran kartı > **Web Sitesi:** simcitysocieties.ea.com



SUPREME RULER 2020

SÜPER BİR HÜKÜMDAR OLMAK YA DA OLMAMAK; İŞTE BU HİÇ MESELE DEĞİL - K. MEHMET KENTEL

Europa Universalis oynarken ne kadar iyiydi her şey. Herkes bana bakar, "Ne karışık oyun, nasıl bu kadar iyi oynuyorsun? Tam devlet adamı olacak adamsın valla-ha!" derdi. Bir horoz gibi kabararak cevaplardım: "Yok canım, abartma-yın". Oyungezer'de yazılarını okudu-ğum Mehmet Kentel sersemine katı-lır, "*EU: Rome*'da detayları azaltmışlar, kötü olmuş, daha detaylı istiyorum ben" diye yakınırdım. Sonra bir gün devlet başkanı oldum. Nasıl oldu bil-miyorum, belki bir Marquez romanı-nın kahramanı belki de firavunun ilk çocuğuydum. Bir DVD tutuşturdular elime, "bu program sayesinde" de-diler. Kurdum, haritada Macondo'yu aradım, bulamayınca Makedonya'yı seçtim. Garip bir başkandım, bir ülkenin devlet başkanı olarak değil "devlet başkanı" olarak başlamıştım, istediğim ülkeyi seçebiliyordum. Bir oyun gibiydi her şey.

GELİŞTİRİCİYE İNANMIYORUM AMA BİR PROGRAM VAR

"Bir oyun" mu dedim? Yo hayır, bir oyun değildi bu, bundan emindim. Tanrı'nın bizim anlamamız için her şeye ayırt edici bir şeyler koyması ne kadar güzel. Bu kadar karışık bir menü, bu kadar işe yaramaz bir tutorial bir oyunun parçası olacak değil ya, bu gerçeğin kendisi olmalı. Sonuçta hayatta da tutorial yok ki, tuşları kendi kendimize sorarak ya da ısırarak öğrenmiyor muyuz? Bakanlarım vardı, onları da ısırarak yoklamaya çalıştım. İlginç insanlar. Makedonya'nın bakanlar kurulunda soyadı "-oski"yle biten hiç kimse yok, Gomez'ler, Brown'lar, White'lar ha-vada uçuşuyor. Evrensellik iyi bir şey tabii. Hepsiyle oturup konuştum, tek tek hepsine "bakın benim öncelik-lerim bunlar bunlar" dedim, "dışına çıkarsanız yanarsınız". "Enflasyonu düşürelim, sosyal adeleti artıralım, maaşları yükseltelim, öyle mi?" dedi ekonomi bakanım Homo Econo-micus, "evet Eco" dedim, "aynen öyle". "Sayın Başkanım" dedi değerli bakan, "sizin ananız güzel mi?" diye ekledi. Bu terbiyesizlikti, hemen kovmak istedim, tuşunu bulamadım. Ne biçim devlet programı bu?

Öncelikleri belirlesem de bakanların işlerine sık sık karıştım, karışmasam olmaz. Gerçi dediklerimi üç aşağı beş yukarı yapmaya çalışıyorlar. Sizden iyi olmasın, hepsi de gay-retli çocuklar. Ama bazı konularda da uçuyorlar doğrusu. Ekonomik durumdan hiç memnun değildim. Oturdum tek tek tüm ürünlerin üretim alanlarını, kâr-zarar oran-larını, uluslararası piyasalardaki dengelerini, iç talebini inceledim; ona göre oynamalar yaptım. Her şey daha kötüye gitti. EC 101 ders notlarımı karıştırdım, "vergileri düşür, yatırım artsın, istihdam artsın" notlarını gördüm yanına üzgün smiley'ler koymuş olduğum. "Ne kadar da piyasacıyız" dedim, notlar güldü, program güldü, bakan olacak o yarım akıllı güldü. Ben gülemedim. Bir de nedendir anlayamadım, tüm fiyatları en yükseğe çekmeme rağ-men enflasyon sürekli düştü. "Eğimli arazi herhalde" dedim, devam ettim.

Neden sonra savunma bakanı dedi ki "Sayın Başkanım daha çok tank yapalım mı ne güzel olur bum bum?" diye. Ben aslında sevmem savaşları ama bizim çocuk oyuncak istemişti, "eh" dedim bari yapmışken büyük bir şeyler olsun. Tabii bu ordu falan pa-halı işler, pek bir masraflı. Benim de canım çıkmış ekonomiyi düzeltmek için, bir türlü denkleşmiyor bütçe. Bir gün oturuyoruz yine ekranın başın-da, aldım bakanları karşıma, dedim "böyle böyle, o Romanya denen ülkeye girmezsek bu kadar büyük ordunun parasını nasıl çıkartacağız, saldıralım!" "Fare sizin" dedi Ar-Ge'den sorumlu bakanım, meğer geliştirmiş de bana hediye etmiş, ne iyi çocuk şu Richard. Bir gün yemeğe götürecek beni. Öhöm, neyse fareyi şöyle bir







1- Diplomasi ekranı detaylı sayılır ama anlaşma yapmak zor.

2- İşte burası da bizim memleket…

3- İspanya'nın içine girmekte olan koridorumsular Fransa'nın savaş sırasında aldığı yerler.

4- "Ülkemizin 4 tarafı denizlerle çevrili olup…"





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kocaman ve çok detaylı dünya haritası
+ Senaryolar ilginç
+ Makrodan en mikroya kadar çok geniş bir yönetim imkânı
- Zaman gereğinden de yavaş ilerliyor
- Makro siyaset ve iktisat var ama toplumsallık adına hiçbir şey yok
- Tüm zamanların en kötü Tutorial'larından birine sahip, üstelik bu karmaşıklıktayken!

sürükledim memleketin üstünde, tüm ordular geldi avucuma. Sonra bir "hop" darbesiyle hepsini gönderdim Romanya'nın üzerine. Pek ince ayar çekemedim ama. Minnacık orduları tek tek göndermek pek bir zor. Gerçi bunu *bizim çocuklar* hallediyor zaten. Tabii olaylar *Universalis*'teki gibi değil, gerçek hayat ya bu. Toprakların kime ait olduğu gerçek zamanlı olarak değişiyor, gerçek hayatı ve zamanı kim düşündüyse güzel düşünmüş. "Zaman" dedim de aklıma geldi, çok yavaş akmıyor mu bu meret? Yani tamam "göreceli", işte "sıkılınca yavaş mutluyken hızlı" falan da yani "bir devlet yöneteyim" dedim, 30 gün ancak oldu, üstelik de en hızlı ayarda yaşıyorum yani. Bir gün herkes 15 dakikalığına devlet başkanı olsa hiçbir şey olmaz ben o kadarını söyleyebilirim.

Savaş sırasında tüm dünya bana küstü, bir sürüsü saldırdı, Birleşmiş Milletler beni attı. Sonra bana karşı toplandılar, bir seçim yaptılar. Seçimi Finlandiya kazandı. Benim bildiğim Finlandiya'nın *Litmanen*'den başka pek bir olayı yoktur, nasıl oldu anlamadım. Gerçek hayat biraz saçma işliyor bazen ama "he" diyip geçmek lazım. Bir sürü anlaşma yapmaya çalıştım diğer ülkelerle ama takan olmadı, gerçi savaş olmadığı zamanlarda bayağı detaylı anlaşmalar yapabilmiştim.

BİR DÜNYA DEVİ OLARAK FİNLANDİYA

Ama ne yaparsam yapayım, neyle uğraşırsam uğraşayım işin sırrı ekonomi. Gerçek hayatta ekonomiden bağımsız ya da ondan biraz olsun farklı mantığa sahip hiçbir şey yokmuş meğerse. Siyasetin diğer alanlarına, kültürel coğrafyalara, topluluklarının hareketlerine, direniş mücadelelerine, ideolojik yönelimlere dair hiçbir şey yok neredeyse. Yani benim kitaplardan okuduğum kadarıyla kapitalizm ve komünizm arasındaki fark ne "*serbest pazarXkapalı pazar*" ikiliğiyle ne de "*muhafazakarXliberal*" karşıtlığıyla açıklanabilir. Ama gerçek hayatta öyle açıklanabiliyormuş işte, kitaplarda her yazana inanmamak lazım demek ki. İnsan devlet başkanı olunca anlıyor azizim. *Sen haksızsın Marx ve sana laflar hazırladım.*

Savunma bakanı benim sıkıldığımı görünce, "biraz askeri tasarımlarla ilgilenin isterseniz" dedi. Bakındım biraz, ilginçti. Birkaç şeyle uğraştım, birkaç yere füze salladım. İyi de ben pasifist adamım, ne işim olur füzeyle? Zaten bunlara çok vakti kalmıyor ki insanın, ne yapsan sürekli bir para hesabı. Vallaha "bizim işimiz bu ülkeyi pazarlamak" dediklerinde inanmamıştım ama hakikaten öyleymiş, en çok vaktimi fazladan ürettiğimiz maddeleri birilerine pazarlamaya çalışırken geçirdim. Bir de anlamadım bu diğer ülkelerin liderleri salak mı, benim satmaya çalıştığım ürünleri onlar da bana satmaya çalışıyorlar. Piyasayı kızıştırmasanıza kardeşim!

En sonunda topladım bakanlar kurulunu. Hepsi merakla ne diyeceğimi bekliyor. "Bakın" dedim, "siz yanlış adamı seçmişsiniz. Tamam, *Europa Universalis*'e hayranım, iyi de oynarım. Detayları kırpılınca üzülürüm. Ama bu devlet yönetimi, bu "süper hükümdar" ayakları bana göre değilmiş. Yani bu gerçek hayat beni bile aşıyormuş. Siz biraz ortalığı toplayın, etrafa açıklayıcı notlar bırakın. Sonra da *Universalis*'i ve *Hearts of Iron*'ı "fazla sığ" bulan birilerini bulun." Biraz üzüldüler ama biliyorlardı, haklıydım. Helalleştik, ayrıldık. Kravatı gevşettim, zaten fazla sıkmıştı meret.

TARİH, BİR ÇEŞİT PERDELİK KUMAŞ DEĞİLDİR

Devlet başkanı olduğumda tüm dünyanın değişmiş olduğunu gördüm. Sene zaten 2020 olmuş, ben o sırada nerelerdeydim hiçbir fikrim yok. O arada tonla olay olmuş ama işin kötüsü kimse de bana bir şey anlatmaya niyetli değil. Nereye gitsem herkes çok ucundan azıcık bilgi veriyor, 2008'le 2020 arasında ne olduğunu kimse anlatmıyor doğru düzgün. Amerika'nın, Avrupa Birliği'nin, Kanada'nın dağılmış olduğunu öğrendim ama nasıl olduğunu bir türlü anlayamadım. En sonunda birisi acıdı da "oyunun sitesine bakıver, orada bir video bulacaksın" dedi. "Oyun" dediğine bakmayın, gerçek hayatın kod adı o. Neyse ben de o videoyu izledim ve şu bilgilere ulaşabildim. Meğerse:

1 Ocak 2018: ABD çökmüş, eyaletler ayrılmış.
24 Mart 2018: Aşırı sağcı hükümetler iktidara gelmiş (aynı anda mı?)
10 Mayıs 2018: Değerli hammaddeler için yarış kızışmış (bu olayın hangi gün olduğunun bu kadar kesin biçimde belirtilebilmiş olması dünya tarihçiliği adına göz yaşartıcı bir geliş(eme)me).
30 Şubat 2018: Avustralya Ar-Ge bütçesini 4 katına çıkartmış.
30 Ocak 2019: Pakistan Hindistan'a savaş açmış.
22 Şubat 2019: İsrail güçleri kritik noktalara asker yığmış.
11 Ağustos 2019: Kuzey Kore komşusunu işgal etmiş.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Europa Universalis hayranlarının bile tamamına hitap etmeyen bir iktisat simülasyonu.

7.2



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Battlegoat/Paradox > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** 800 MHz İşlemci, 512MB Bellek, 16MB Ekran Kartı > **Önerilen Sistem:** 1,8GHz İşlemci, 2GB Bellek, 128MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.paradoxplaza.com

BİR GEZEGENDE ANLAM ARAMAK

HİÇBİR HARİTADA BULAMAYACAĞINIZ BİR YAZI... - K. MEHMET KENTEL

"Bir anda o ince, küçük ve mavi bezelyenin Dünya olduğu gerçeğiyle sarsıldım. Başparmağımı kaldırdım ve bir gözümü kapattım, başparmağım Dünya gezegenini kapattı. Bir dev gibi hissetmedim. Çok, çok küçük olduğumu hissettim."
Neil Armstrong

Sokaklarında yürüdüğümüz şu şehrin sesini duyuyor musunuz? Üzerine bastığımız toprağın tadını hissediyor musunuz? Her gün çarptığımız ama çok nadiren çarpıştığımız o insanların yüzlerini hatırlıyor musunuz? Mutfaklardan ve tuvaletten gelen kokuyu, en gizli köşelerden yayılan fısıltıları duyuyor musunuz? *Yarın* ve *dün*'ü bize anlatıyor "her gün", *farkında mısınız?*

Değilsiniz elbette. Ben de değilim. Dünya hakkında kağıda düşülebilecek tüm bilgilerden daha *fazlasını* bir gün içinde yaşıyor, deneyimliyor oluşumuza rağmen "dünya" dendiğimize aklımıza gelen görüntünün 50'lerde çekildiği rivayet edilen bir fotoğraf ve içindeki garip mavi cisim olmasından da belli değil mi farkında olmayışımız? Yukarıdaki iki haritaya bakın. İkisi de aynı dünyayı anlatıyor güya. Aradaki farkın, *farkında mısınız?*

"Çin", Çince'de "orta(daki) krallık" demek. Eldeki coğrafya bilgisinin, politik ve kültürel iktidarın doğal bir sonucu elbette, Asya'nın en önemli "uygarlık üretici"sinin kendisini "ortada" olarak görmesi. Haritayı açın. Toprağın kokusunda asla bulamayacağınız sınırları falan boşverin, haritanın merkezine bakın. Kendi kıtasını "ortada" çizen Avrupa haritacılığının yaptığı, şaşırtıcı mı? Hayır. Şaşırtıcı olan bu bilginin bizim için ne kadar normalleşmiş olduğunu görmek. Öyle bir hegemonya ki bu, 20. yüzyılda iktidarın Amerika'ya kayması bile haritaların merkezini kaydıramadı. Belki de bunun sebebi Birleşik Devletler'in kuruluş mitinin daimi bir ilerlemeye, daimi "uç"ta olmaya dayanıyor olmasıydı. "Merkez"de olmak, "duruyor" olmak *Amerikan Rüyası* için tercih edilir bir şey değildi.

"Kalabalık" denen varlığın algılanması için kameranın icadının ne kadar önemli olduğu bugüne kadar pek çok kez yazıldı (ilk ve en önemlilerinden biri için bkz. Kracauer). Bizim de dünyayı farklı çizmemizi sağlayacak araçlara ihtiyacımız var öncelikle, onu yeniden kurabilmemiz için. Hepsi bugünkü üretim biçimlerinin, iktidar odaklarının kalbinden geliyor olabilir, yine de Google Earth'ün, Supreme Ruler'ın yaptığı şey, bugünkü üretim biçimlerinin ve iktidar odaklarının merkezi hegemonyasını kırabilmek adına çok önemli bir araç sunuyor belki de bizlere. Anlattıkları hikâyeleri boşverin. Büyük devletleri, stratejik çıkarları, petrol kuyularını, uçak gemilerini bir an için görmeyin. Elimizdeki oyuncak bize dünyaya farklı yerlerinden bakma imkânı veriyor; bugüne kadar bize anlatılan hikâyenin yanlışlanabilir olduğunu gösteriyor. Bugüne kadar bize gösterilen resmin başka türlü çizilebileceğini, "küre"nin tek bir şekli olmayabileceğini anlatıyor.

YENİ KELİMELER

Şimdi bize yeni kelimeler gerekiyor. Google Earth'ü bir gözetleme aracı olmaktan çıkartacak kelimeler. Supreme Ruler'ı bir makro siyaset/iktisat simülasyonu olmaktan çıkartacak yeni kelimeler. Onların bize sağladığı araçları önce onları yıkmak için kullanacağız. Aslında dünyanın her yerinin "ortada" olduğunu görecek, böylece "orta" diye bir şeyin olmadığını farkedeceğiz. Sonra sokağın kokusunu yeni kelimelerimizin ortasına yerleştireceğiz, gündelik hayatı hikâyemizin temeli belleyeceğiz.

Sonra yeni oyunlar yapılacak, yeni haritalar çizilecek. Hayatı bize öğretmeyecek bu haritalar, dünyaya ilişkin bilgilerimiz için birer kriter oluşturmayacak, sınırlarımızı belirlemeyecek. Yeni kelimelerimiz, o garip mavi resimden çok daha fazlasına sahip olduğumuzu gösterecek. Merkezi iktidarların sabitlerinden kurtulduğumuz o günden sonra, haritalar sürekli değişecek. Bizle beraber dolaşacak haritacılar, girilmemiş köşelerin, duyulmamış kokuların, dokunulmamış yaşamların kaydını tutacak. Yaşamlarımız öğretecek haritaların ne söylemesi gerektiğini. Herkesin farklı bir haritası olacak ama kimsenin haritası tek başına okunamayacak. Yan yana gelen insanlar haritalarını birbirinin ucuna eklemeye çalışacak.

Sonra bu "hayal-dünyası"ndan uyanacak bir Ademoğlu veya Ademkızı. Ekranda "bilmemne ülkesi bilmemne bölgenize bilmemne kadar saldırdı" yazacak, haritanın merkezindeki dilde. "Evet", diyecek Ademincinsiyetsizyavrusu, "her neyse". Bilgisayarı kapatacak, gözlerini kapayacak. Bilecek ki, gözlerini kapadığında, Ademinçokcinsiyetliyavruları'nın ellerinde kendi haritaları olacak...



Bu bir harita değil. Olmasın. Daha fazla olmasın.



Bir süre bunu deneyelim, sonra hemen vazgeçelim.

-KIZARIM, YEŞERİRİM, EZERİM
-HULK, SUS ÇARPACAĞIM YOKSA -KAAN ALKIN

THE INCREDIBLE HULK

Beni kızgın görmek istemezsin der Bruce Banner. Halbuki haberi yoktur, böyle olacaksa onu hiç görmek istemediğimizden. Süper kahraman dediğin hayat kurtarır, yardım eder, oyundaysa eğlendirir, kötülerin canına okur. Süperlik konusunda 10 numara olan Hulk, kahramanlık konusundaysa biraz arada derededir. Zaten gayet başarılı olan Eric Bana'dan alınmış ve Edward Norton'a verilmiştir Hulk rolü, bir de üstüne ne diye kasıp film oyunu zannedelim diye ne filmle ne de Hulk'la alakası olmayan bir oyun yaparlar ki? Pşşt Hollywood, asıl sen beni sinirli görmek istemezsin…

SIFATI GİBİ: İNANILMAZ

Ama sinirlendim bile. Sanırım bu sinirimden olsa gerek oyun boyunca Hulk olarak gezindim ortalıkta. Ne Bruce Banner oldum ne Edward Norton (istemem de) arada. Sade sıkça Bruce Banner'ın yorgun sesinden teyp kayıtlarını dinleyip durdum yükleme ekranlarında. Ara videolar da Hulk tadında olduğundan es geçilmelerinde bir sakınca yoktu.

Ancak gittikçe irileşmeye devam ediyordum. Ofisin sarı duvarları ben ışıdıkça yeşerdi. Sonra hatırladım sinir harbi öncesinde yaşanan olayları. Ben kendi çapımda PS3 başında oturmuş sinirleniyordum (Hulk oynuyordum). Sonra odaya Sinan girdi ve dedi ki "PC için inceleyeceğiz Halk'ı". Kamuoyunu bu işlere karıştırmak istemezdim ama bir telaffuz meselesi yüzünden bilgisayarıma Halk bulaşmış oldu. Oyungezerlere Not: Bizim sevgili Ali Sezgin Hulk'u, Halk diye okumakta inat ediyor. Yazım hatası yoktur, lütfen "geçen ayın ayıpları"nın ayarıyla oynamayınız.

BOMBOŞ NEW YORK

Evet, doğru okudunuz. PC'me bulaştırdım dedim. Çünkü oyunun grafiklerinin PS3'tekinden bile kötü olmasını beklemiyordum. Görevimiz tabii, mecburen daldım bulaşık suyu kıvamındaki oyunumuza. Ali bitiverdi yine yanımda. "Bunun filmle de alakası yokmuş" deyip uzaklaştı hemen. Ya da ben uzaklaştırdım kendisini. Hangisi oldu tam hatırlamıyorum. Hem öfkeden hem yeşil tonlarından bayılacak haldeydim. Başımı tekrar monitöre çevirdiğimde zaten görecek bir şey olmadığını hatırlayıp sevindim (sinirli sinirli tabii). Bleach'ten daha fazla filler'ı (ana hikayeden kopuk, geçici yan olaylar) olan oyun/anime/film arıyorsanız buyurun Hulk size. Bir oyun nasıl uzatılmamalı dersi vermişler bize adeta.

Kontrol ettiğimiz karakter HULK, oyun da TIRT olunca bütün hikâye karşımıza çıkan her tür düşmanı pataklamak oluyor, her adımda şehri yerle bir ediyoruz. Kendini tekrar eden türlü görevler, mini oyunlar var, onları yapıyoruz. Arada bizle diyaloga giren bir iki karakterle karşılaşıyoruz, sırtımıza alıp gezdiriyoruz vb. Hayatımda kaç oyunu böyle baştan savma özetlemişimdir sizce? Hikaye bu arada uzamak için elinden geleni yapıyor. O kasarken biz oyunun diğer nimetlerine şöyle bir bakalım.

YEŞİLİ SEV, YEŞİLİ KORU

Oyuna direkt New York şehrinde başlıyor ve dokunduğumuz her şeyi darmadağın ederken görevleri tamamlamaya uğraşıyoruz. Ekrandaki radarda o an yapabileceğimiz ana ve yan görevler belirtiliyor. Sözde özgürlüğümüzü kullanarak şehir halkının ne olduğunu bir türlü çözemediği, ışık halelerine ya da yeşil halkaya doğru ilerliyoruz. Kontrollere alışmak oldukça kolay. Zaten toplasanız iki üç hareket ve onların basit kombinasyonları var oyunda. Biz ilerledikçe hareketlerin sayısı artacağına, sadece mevcut hareketlerin daha güçlü versiyonlarına sahip oluyoruz.

UTANMADAN: TÜM PLATFORMLARDA

Hulk'ın özellikle PS3 versiyonunda binalara dokunmamız bile yerle bir olmalarına yetiyor. New York'un önemli binalarını indirdiğimizdeyse oyun tarafından ödüllendiriliyoruz. Hulk bu bina mevzusunda bir ilke de imza atıyor ve ilk kez bir oyunda gökdelene meydan dayağı çekiyoruz. Öyle ki, gökdelenlerin ve yıkabileceğimiz binaların bir sağlık barı var. Biz vurdukça binanın vsağlığı azalıyor, en sonunda böyle yerküreye doğru kayarak kayboluyor ekrandan (yıkılmıyor, yok oluyor dedim evet). Şehirde yoktan varolan insanları pataklamaktan sıkılırsanız girişebilirsiniz yani.

Daha anlatacak, dalga geçecek çok şeyim var aslında. Ancak Hulk'a ayrılan sayfanın sonuna geldik. Grafikleri, yapay zekası, senaryosu ve amacı olmayan bir oyun arıyorsanız… hayır, Hulk oynayın demeyeceğim. Oturun bir hayatınızı gözden geçirin bence. İki konsola ve PC'lere çıkartma yapan bu gereksiz yeşillikten de uzak durun. Aslan gibi çizgi romanı var, çok canınız çektiyse bulun, onları okuyun.

1- Acil limo servisi, Limuzininiz 1 saat içerisinde kapınızda.

2- Hulk pantolonunu ve yüzünü ütületirken. Gerçekten nedir o pantolonun sırrı, her bedene uyuyor.





Ne İyi? Ne Kötü?
+ Yok öyle bir şey
- Kısaca her şey

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Ses ve Müzik	★☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu oyunu aslında yapmamışlar. Yapımcı ekip bir an düşünmüş hakkında, o düşünceleri DVD'ye basıp çoğaltmışlar oyun diye.

1.0



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Edge of Reality > **Dağıtım:** Sega > **Türkiye Dağıtıcısı:** ? > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Yabancı Dil Gereksinimi:** Yok > **Minimum Sistem:** 2GHz Intel/1.8GHz AMD CPU, 512MB RAM, Radeon 2600, GF 8600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz Intel/2GHz AMD CPU, 1GB RAM, Radeon 2900, GF 8800 ekran kartı > **Multiplayer Özelliği:** (Olmasın) Yok > **Web Sitesi:** incrediblehulkthegame.marvel.com



1- Sevgili günlük, eve dönüşüm biraz zorlu oldu. Kapıcı değişmiş, tanımayınca içeri almak istemedi.

2- Ben de kimliğimi gösterip, kırmızı kapılı dairede oturuyoruz biz dedim, sanırım anlamadı.





LOST PLANET Extreme Condition Colonies Edition

-KAYIP GEZEGENE KOLONİ KURACAĞIZ! -İYİ DE PATRON, KAYIPSA NASIL BULACAĞIZ? -KAAN ALKIN

Lost Planet Extreme Condition…Ne anıların var bende. Daha Vista'nın sistemlerimizde cirit atmadığı zamanlar, ortalıkta DirectX10 dolanmaya yeni başlamış, aslan gibi bir 8800GTX'imiz var, "canavar sistemimiz" diyoruz. Seni ilk o günlerde kurmuştum bilgisayara. Kan ter içindeki buz gibi maceramız başladığında, grafiklerinle ağızımı açık bırakmıştın, hatırlar mısın? Hele patlama ve duman efektlerine ne demeli… Hey gidi günler hey! Yine karşılaştık bak. Ama bir şeyi fark ettim, "ben senden daha hızlı yaşlanmışım" şu geçen bir yılda.

Haziran 2007'de hem PC hem Xbox için piyasaya sürülen Lost Planet Extreme Condition, ilk ciddi DirectX10 deneyimlerimizden biriydi. Aksiyonuna kendimi kaptırıp bitirene kadar da peşini bırakmamıştım iş güç arasında dahi. Oyunu bitirdikten sonra online beceriksizlikleriyle hayal kırıklığına uğramış, hızlıca rafa kaldırmıştım ardından.

KAP-KON YAN SANAYİİ

Lost Planet Colonies, Extreme Condition'ın devamı ya da genişleme paketi değil, yanlış anlaşılmasın. Oyun aynı oyun. Sadece belli eklemeler yapılmış ve tekrar piyasaya sürülmüş. Sorunlu olan online modu biraz adam edilmiş. Hikayede ve oynanıştaysa bir değişiklik yok. Tek kişilik oyuna da eklemeler yapılmış elbette. *Score Attack* moduna dalıp hem düşmanları hem imha edilebilir objeleri yok ederek en yüksek puanı yapmaya çalışabilir ya da *Off Limit* modunda sınırsız cephane ve yüksek hızla bölümleri temizlemeye uğraşabilirsiniz. Oyuna yeni eklenen *Trial Battle* modundaysa oyunun zorlu boss'larına toplu gösterim yapabilir, hepsiyle bir bir çarpışabilirsiniz. Aynı oyunu baştan oynamak daha önce finalle buluşmuş oyuncuları sıkacak muhtemelen ama *Trial Battle* modu oldukça zevkli ve tekrar oynanabilirliği yüksek.

Elbette Colonies'in asıl parlayan yıldızı online yanı. İlk oyun piyasaya çıktığında internet üzerinden oyun oynamak tam bir eziyetti. Başarısız arabirim ve kötü net kodunun yanında, sunuculara bağlanmak ve bağlı kalabilmek da bir eziyetti. Capcom bu sorunların üstesinden gelmiş ne mutlu ki. Bununla kalmayıp altı yeni online mod, dört yeni harita, yeni seçilebilir karakterler ve her iki taraf için de yeni silahlar dahil edilmiş oyuna. Tek kişilik oyunun verdiği kabak tadını neyse ki online ortamda almadım. Gerçi yeni silahlarla oyunun genel havası da bir hayli değişiyor. Termal enerjimizi tüketse de *flame launcher* en çok hoşuma giden silahlardan biri mesela. Alev duvarı karşısında soğuğa alışmış zavallılar ne yapabilir ki?

YAR VE SER İLİŞKİSİ

Grafik ve teknoloji olarak oyunda bir değişiklik yapılmamış. Ancak geçen zamana rağmen hala gayet güzel görünüyor göze. Kar fırtınaları, kutup rüzgarları ve buz dağları oyunun epik havasını yansıtmayı hâlâ başarıyor. İstediğiniz, buzdan bir gezegende yalnızlık hissi mi? Oyun, siz istemeseniz de bunu veriyor. Eklenen birinci şahıs kamerası, aksiyonu farklı bir açıdan yaşamanıza imkan veriyor. Yazının girişinde belirttiğim gibi, geçen bir yılda benden çok daha az yaşlanmış kayıp gezegen. Ancak yeni oyunu edindikten sonra oyuncuların daha hızlı yaşlanma ihtimali de var. Çünkü Xbox 360 ve PC kullanıcılarını aynı sunucularda buluşturan online modu oynayabilmek için, aylık ücret ödenen Golden Live üyeliği gerektirmesi otomatikman PC oyuncularını öksüz bırakan bir şey. Başka bir can sıkıcı olaysa, ilk oyunda ki save'lerinizi Colonies'de kullanamamanız. Live kullanıcıları ilk oyuna sahip olsalar bile Colonies'i edinerek 1000 Achievement puanı daha kazanabiliyorlar. PC kullanıcıları olarak biz DVO'lar dışında aylık ücret ödemeye pek alışkın değiliz. Yani iki platformun oyuncularını bu şekilde bölen Capcom, kendi bindiği dalı kıvrak hareketlerle kesmiş oluyor. Ayrıca belirtmekte fayda var, ilk oyunla ikinci oyun aynı sunucularda oynanamıyor.

LIVE ID!

Extreme Condition'ı zamanında severek oynamıştım ve görüyorum ki bugün için bile iyi bir aksiyon oyunu. Ancak ilk oyuna sahip olan biri olarak gidip tekrar para verir miyim? Eğer ücretli bir Live hesabınız varsa ve online oynamak için çıldırıyorsanız tamam. Aksi taktirde, gerek yok. Genişleme paketi olarak çıksaymış keşke. Olmadı Capcom.



Bu böceklerin arası hiç açılmaz mı, böyle halay ekibi gibi dolaşacak kadar mutlu bunlar cidden?



"İnsan arkadaşlarını seçebilir ama kiminle kartopu oynayacağını seçemez."

Ne iyi? Ne Kötü?

+Grafikler hala iyi
+Yeni online modlar güzel
+Yeni silahlar ve tek kişilik modları
+Online sorunlar giderilmiş
-Gold Live ID'niz yoksa boş sunuculara merhaba
-Eski oyundaki save'ler çalışmıyor
-Tek kişilik oyun modları tekrar oynamak için yeterli sebep değil

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İlk oyuna sahip değilseniz ve aksiyon severseniz denemenizde fayda var. Aksi takdirde "dağılın görecek bir şey yok burada."

7.2



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** P4 3GHz / Athlon 64 1.8GHz+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6600 / Radeon X1600 Ekran kartı, 8GB Sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon 2900 Ekran kartı > **Web Sitesi:** www.lostplanet-thegame.com

Bunu Mutlaka Deneyin
Bilgisayarınızın tarihini 25 Aralık yapın ve oyuna girin. Şimdi Noel babayı görüp hediyenizi alabilirsiniz.

ALIEN SHOOTER VENGEANCE

DIABLO 3 ÖNCESİ SON PROVA - BERKANT AKARCAN

Geçen ay tüm oyun âlemine kapak olan (daha doğrusu Oyungezer'in Temmuz sayısının kapak konusu) Diablo III'ün BlizzCon 08'de duyurulmasının ardından, doğal oyuncu refleksiyle gaza gelip Diablo türündeki oyunları oynamaya başladım. Oyun sitelerinin listelerini tararken gözüme çarptı Alien Shooter: Vengeance (*ASV*). Başlangıçta önyargılıydım. Önce oyunun resmi sitesine girdiğimde, sonra yükleme ekranına bakarken "eaa kesin 4'ü geçemeyecek bir oyun bu" diye düşünüyordum, kötü not verip geçmeye hazırdım. Hele ki uzaylı istilası gibi klişe bir konuyu ele alan, bu devirde hala statik izometrik kamera kullanan, grafikleri beş sene geriden gelen bir oyun olduğunu anladığımda, önyargım gerçeğe dönmeye başlamıştı. Ama oyun ilerledikçe fikirlerim değişti: ASV tam da aradığım gibi bir hack&slash çıktı.

Hack'n slash'in çok yavan ve kısır bir tür olduğunu düşünen ben bile oyuna tutuldum. Yorulup bıraktığımda bile aklımın bir köşesinde ASV vardı. Hatta *MGS4*'ü bırakıp ASV'ye geçmek gibi bir çılgınlık bile yaptım. Hayır, bu hareket ASV'nin *MGS*'den iyi olduğunu göstermiyor elbette ama oyunun çok güzel bir deşarj olma aracı olduğunu gösteriyor. Biranın yanında çerez "olmazsa olmaz"dır ya hani ve "bak bu son" dedikten sonra da o çerezi yemeye devam edersiniz, işte ASV de bu yönüyle çereze benziyor. Hatta oyunun minimalist yönü, çıtır çerez oyun kategorisine girmesini sağlıyor.

Tamam, kabul ediyorum senaryo klişenin önde gideni, diyaloglar çok dandik. Hatta oyunu oynadığınız ilk dakikalarda hikâyenin olmadığını düşünebilirsiniz ama daha sonralar açılıyor biraz. Hikâye temel olarak, generalin bize verdiği "ana jenaratörü aktive et, ışınlanma merkezini patlat" gibi basit görevler üzerinden ilerliyor ki bu haliyle pek bir yere gittiği de söylenemez. Neyse ki oyunun asıl olayı hikâye değil, saf aksiyon. Yürüyen her şeye saldıran garip yaratıkları vurmaktan hikayeyi düşünmek aklınızın ucundan bile geçmiyor. Zaten silahla ateş etmediğimiz zamanlarda da arabayla şehrin sokaklarına dalıyoruz.

Düşmanlar konusunda bir şeyi belirtmeden geçemeyeceğim. İlk başta biraz fazla kolay bunları kesmek ama zorluk seviyelerinin artma hızı olağandışı derecede yüksek. Çıtır çıtır ilerlerken (çerez yiyerek) bir anda karşı koyamamaya başlıyorsunuz. Ancak şunu söyleyeyim, her düşmanı öldürmek zorunda değilsiniz, yer yer kaçmak da caizdir (tabii kaçabilirseniz).





1- Yeşil ise uzak durun. Yeşil iyi değil bu oyunda.

2- Ama kırmızı iyidir, mesela kırmızı halı kan lekesini göstermez.

Karakteriniz seviye atladıkça yapacağınız seçimler ve bölüm başlamadan önce dükkândan yapacağınız teçhizat alışverişleri çok önemli. Yoksa çok zor durumda kalıyorsunuz. Dükkândan alacağınız teçhizatın yanı sıra, sayın bilim adamının verdiği yan görevleri tamamlamanızı da öneririm, güzel ödüller veriyor zaman zaman. Bunlar ana görevinizle aynı bölgede olduğundan, asıl işlerinizi hallederken bir yandan da gizleri arayın, genellikle onlar lazım oluyor yan görevler için. Karakterinizi geliştirirken "secret" bulma yeteneğine ağırlık verebilirsiniz isterseniz.

ASV'nin çarpıcı bir özelliği, yeni oyunları şapa oturtacak bir buluşu yok ama zaten çekici yanı da bu. Yeni oyunlara benzemeye çalışırken her şeyi eline yüzüne bulaştıran ahmaklardan çok daha iyi bir tarzı var. Grafikler olsun, ses efektleri olsun, oyun dinamikleri olsun, buram buram retro kokulu bir oyun ASV. Ama bu, retro sevmiyorsanız ASV sizin için kötüdür demek değil. Dinozor olmasanız bile eskiden gerçek bir hack'n slash nasıl olurmuş, bunu görmek için bile ASV oynayabilirsiniz.



Ne iyi? Ne Kötü?
+Süper aksiyon
+Full nostalji
+Deşarj aleti
+Survival modu..

-Klişe senaryo
-Düşmanların bir anda zorlaşması

> **Yapım:** Sigma-Team > **Türkiye Dağıtıcısı:** Alsan İnteractive > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** alienshooter.cdvusa.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gerçek bir Hack'n Slash nasıl olmalı görmek istiyorsanız, sizi uzaylı işgaline alalım.

7.7







BUNU MUTLAKA YAPIN!

TotA'nın onlarca yeni özelliği var ve hepsini bu kutuya yazabilirim aslında... Ama sadece bir tanesini yazacağım çünkü büyük ihtimalle hiçbiriniz bakmayacaksınız. Editörler. Lütfen, en az bir defa editörler üzerinden kendi teknoloji ağacınızı, haritanızı ve gezegensel geliştirmelerinizi yaratın senaryo yaratmasanız bile. Tamamen size ait bir ırkı yönetmenin zevkini gördüğünüz zaman GalCiv bambaşka bir şey olacak.

GALACTIC CIVILIZATIONS II TWILIGHT OF THE ARNOR

KAFAM OLMUŞ Bİ GALAKSİ ZATEN… - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Oyunları şu an varolan türlere ayırmak bana hep çok saçma gelmiştir. Sıra tabanlı, gerçek zamanlı, simüle edilmiş veya hafif kaynatılmış, ne gereği var? Bana sorduklarında hep iki oyun türü bildiğimi söyledim, devasalar ve devasa olmayanlar. *Civilization*, *Football Manager*, *Elder Scrolls*, *Total War* serileri gibi devasa offline da olabilir bunlar, *EverQuest*, *WoW*, *A Tale in the Desert* gibi online da. Her ikisinde de bir daha oynadığımda yapacak yeni şeyler bulabilirim, yeni şeyler keşfedebilirim veya yeni kader çizgileri çekebilirim içine girdiğim evrende. Ama işte çok nadir gelir benim istediğim tatta devasa oyunlar, geldiklerinde de benim saatlerim hep onlara ayrılmıştır.

2006'da oynadığım Galactic Civilizations II de böyle bir oyundu işte. New Game dediğim zaman, boyutu tercihime göre değişen bir galaksinin köşesinde, bir gezegen ve bir izci gemisinden başkaca bir şeyim olmadan başlardım oyuna. Teknolojilerimi geliştirirdim, uzaylı ırklarla savaşır veya sevişirdim (ikincisi olduğunda *Mass Effect* diye oyunu çıkardı) ve ne yaparsam yapayım New Game'e bir daha tıkladığımda yeni bir galaktik fetih hikayesi yaratabileceğimi bilirdim. Yepyeni bir galaksiye, yepyeni tecrübelerle hem de. Sonra yapımcı Stardock oyunu genişletti. Her ek pakette uyulması gereken "iki harita, üç de ırk ekledik, siz oynaşın" kuralını es geçerek müthiş bir şekilde genişletti hem de. Tüm oyun siteleri ve dergileri en iyi ek paket ödüllerini *Dark Avatar* isimli bu şahesere yağdırırken ben seyrettim. O sıralarda beni devasa oyunların online kuzenleri ilgilendiriyordu, offline'larına bakmıyordum pek. Ama böyle bir olayı bir daha kaçıramazdım, Stardock'ın bir sonraki ek paketine yetişmeliydim... yetiştim de. Twilight of the Arnor elime geçtiğinde ne beklediğimi hatırlamıyorum ama kurulumu bittiğinde ve New Game'e tıkladığımda ne bulduğumu biliyorum. Ne olduğuna dair bir ipucu vereyim mi? İlk hecesi ye, orta hecesi ni, ve sonuncusu da lik. Evet, yenilik!.. Dolu ek paketin eğer sözlükte bir yeri varsa, karşılığı Twilight of the Arnor'dur.

TEKNOLOJİ ORMANI

Öncelikle beni en çok heyecanlandıran şeyden başlamak istiyorum: Teknoloji Ağaçları. Bildiğiniz gibi her 4X oyununda bir (rakamla 1) teknoloji ağacı olur. Tüm ırklar buna uyarlar ve bunun üzerinden geliştirirler kendilerini. Son aynıdır, tek fark bazı ırkların sona farklı şekillerde ulaşmayı seçmesidir. Eh işte Twilight of the Arnor'da bu değişiyor, hem de komple. Çünkü TotA'da her ırkın kendine ait bir teknoloji ağacı var! Bunu tamamen farklı ağaçlar olarak düşünmeyin ama yine de etkileyici çünkü ırklar arası farklar, kozmetik ve askeri olmanın ötesine geçiyor. Askeri alanda aşırı ilerlemiş bir ırk geliştirmek eski oyunda da mümkündü. TotA'nın farkı, her ırkın askeri olarak gelişme şansı olmaması! Artık tek-



1- Diplomasiye önem vermeniz ileride hayatınızı kurtarabilir.

2- Savaş yakından da güzel...

3- ...uzaktan da.











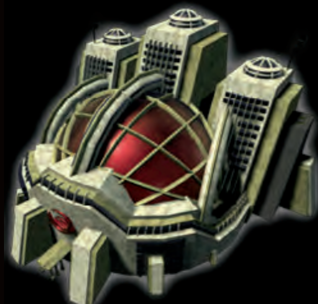
1- Sanırım bu gemiye Miningstar Galactica diyeceğim. Evet ismi bu olsun.
2- Bir gezegeni nasıl işgal ettiğinize dikkat edin, o gezegeni mahvediyor da olabilirsiniz.

noloji takas etmenin bambaşka bir anlamı var, ırk seçmenin bambaşka bir önemi var... Bu inanılmaz bir şey ve size bunu anlatmak için oyunun başından kalkabilmiş olmamın daha inanılmaz gelmesi bunun altını çiziyor bence. Çünkü ne kadar zevkli olursa olsun, bir STS'de oyunu bir kez bitirdiniz mi uzun bir mola verirsiniz genelde. Ulaştığınız seviyeyi bırakıp sıfır noktasına geri dönmenin sıkıntısı, yeni bir ırkla oyunu deneme heyecanından baskındır çünkü ırklar yüzeysel olarak farklı olsa da temelde aynıdır. İşte Twilight of the Arnor, inanılmaz başarılı bir şekilde bunu yıkıyor arkadaşlar. Drengin'leri 600 turn oynayıp teknolojik ve askeri açıdan oyunun canını çıkartmış olsanız dahi Terran'lari elinize aldığınızda yeni bir şey göreceğinizi biliyorsunuz. Gezegenleriniz, gezegen işgal biçimleriniz, gezegen gelişimleriniz, her şey Terran olacak. Üstelik tüm bunlara seçtiğimiz ırkın tarihini de seçtiğimiz gerçeğini eklediğinizde tek bir şey tartışılmaz bir gerçek olarak dikiliyor monitörle zihniniz arasına: Twilight of the Arnor yepyeni bir Galactic Civilizations zevki öneriyor size... Bir ek paketin sadece yeni bir ana senaryoyla yetinmeyip bunu yapması ne kadar garip değil mi?

KLİŞE ÖYKÜ SHARD MIDIR?

Tabii yeni senaryonun atlanması gibi bir durum da söz konusu değil. Sağolsun Stardock, Twilight of the Arnor'a önceki oyunun hikayesini ilerleten bir senaryo da eklemiş. Hatırlarsanız orijinal GalCiv2'de Drenginler tarafından bulunan kadim bir ırk olan Dread Lordlar Arcean ve Terran ittifakına saldırmış ve Arceanların çabucak yenilmesiyle insanlar bir çıkış yolu aramak zorunda kalmışlardı. Eski birkaç kalıntıdan birinde büyük bir teknoloji bulan insanlar, bunu kullanarak Dünya'yı büyük bir kalkan içinde kilitlemiş ve dışarıda da Dread Lordları yenmenin bir yolunu bulmak için birkaç asker bırakmışlardı. *Dark Avatar*'da da Arcean ve Terran ittifakının galakside bir güç olmaktan çıkmasıyla evrene hükmeden Drenginlerin iç savaşına tanık oluyorduk. Yine bu iç savaşı Dread Lordlar destekliyordu. İşte bu oyunda tekrar insanların arayışına çeviriyoruz gözlerimizi. Oyunun hikayesini açık etmek istemiyorum ama şu şikayetimi de sizlerin huzurunda belirtmek zorundayım, bu hikaye oldu mu Stardock? Bu kadar eğlenceli oyuna böyle klişe hikaye olur mu? Yani Arnorların Dread Lordları yenmek için kullandığı shard'ları bulmaya sardırmış bir hikaye mantıklı mı hakikaten? Neyse ki bu tatsızlığın tedavisi kolay, ana senaryoya hiç bulaşmadan da oyunun zevki çıkıyor sonuçta.

Ama belki de şu soru işareti benim gibi sizin de kafanızda kalmıştır asıl oyundan, eğer onu benim gibi çıktığı tarihten sonra oynadıysanız: "Grafikleri biraz yaşlanmış mı?" Bu soru işaretini de gidermiş Stardock. "Evet" diyorlar kendileri, "yaşlanmıştı ama biz gençleştirdik". Muazzam bir iş çıkarmışlar hakikaten. Tüm dokular yenilenmiş ve daha az bellek yemesi için baştan tasarlanmış. Üstelik yenilenen tek grafik öğesi dokular değil, gezegen yüzeyleri de artık gezegene göre değişiyor. Orijinal GalCiv II'deki birbirinden farkı olmayan arayüz ve gezegen yüzeylerinin aksine Twilight of the Arnor'da farkı hakikaten hissedebiliyorsunuz. Üstte bahsettiğim teknoloji ağaçlarının



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Güzel gözüken grafikler
+ Her ırka özel teknoloji ağacı olması
+ Editörler (valla kendimizi övmüyoruz)
+ Klasik GalCiv keyfi ve daha fazlası

- Klişe hikaye
- Ascension modu

farklılığı da eklenince tamamen farklı bir ırkı kontrol ettiğiniz gerçeğine daha da yaklaşıyorsunuz. Farklı bir ırk olur da farklı bir kazanma yolu olmaz mı? Olmayabilir aslında, pek de alakalı değiller. Ama eğer öyle bağlamasaydım konuyu, şunu asla söyleyemezdim: Ascension'dan şahsen haz almadım. Teknolojisine veya gezegenlerine hiç bakmayan Zergling seleflerinin kristalleri ele geçirip etrafını donanmalarla doldurarak oyun kazanabilmesi fikri beni rahatsız ediyor, her ne kadar Ascension kristallerin üzerine Starbase kurarak her kristalik bir Ascension puanı toplaması prensibine dayanıyorsa ve oyun 1000 Ascension puanı toplanınca bitiyorsa bile, Ascension zaferi gözüme yine de çok... GalCiv-dışı gözüktü açıkçası.

MAP EDİTÖRÜ VE OGZ EDİTÖRÜ ARASINDAKİ FARK

Ama neyse ki GalCiv dışı başka eklentilere sevindim de burada fazla eksiden bahsetmek zorunda kalmadım. Dört editörümüz var artık: Scenario, Tech Tree, Map, Planetary Improvements. Bunları kullanarak kendi isteğimize göre Galactic Civilizations'ın istediğimiz yerini bükebiliyor olmak, üstte defalarca bahsettiğim özelliklerle birleşince Galactic Civilizations'da kendi ırkınızı yaratıp onunla özdeşleşmeyi çok kolaylaştırıyor.

Onlarca küçük yenilik, bir sürü büyük yenilik eşittir yepyeni bir Galactic Civilizations II zevki. Hava sıcak, belli nedenlerden dolayı yerimden kalkmam çok zor ama hiç hissetmiyorum valla. Geçiyorum

TARİH, BİR ÇEŞİT PERDELİK KUMAŞ DEĞİLDİR

İnsan Uygarlığı olarak ulaştığımız GalCiv teknolojileri

LASER GUNS: Buna ulaşalı yıllar oluyor... Bende kız çıkaranı var, vereyim mi?

UNIVERSAL TRANSLATOR: Sadece on iki kupona, gazeteniz Firkateyn'le!

ADVANCED COMPUTING: Crysis'i full ayarlarda çalıştıran ilk PC'yi bulduk. Gayet advanced.

SENSORS: İlk sensörü "gel abicim, gel gel, topla topla topla" diyen bir Türk'ün bulduğuna inanılıyor. İlk sensör oymuş.

TITANIUM ARMOR: Benim arkadaşın altmışbeşonu titanyum kaplıydı. Yeterli bence.

GalCiv'imin başına, kuruyorum yeni bir oyun, yaratıyorum ırkımı. Galaksiler diz çöküyor önümde, Transport gemilerim bir bir gezegenleri ele geçiriyor tek bir emrimle, benim teknolojilerime sahip olmayan zavallı ırkları tehdit etmek muazzam bir zevk dalgası yayıyor... Sadist miyim ne? Hepsi Stardock'ın bir oyunu yenilemeyi bu kadar iyi bilmesi sayesinde bir daha yaşanabiliyor. Eğer bu oyuna 2008'in en iyi ek paketi ödülü verilmezse vallahi yakarım bu gezegeni! Öyle bir ödül yoksa da yakarım... yakamaz mıyım? Peki.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Galaktik uygarlıkları bir daha ziyaret etmek için mükkemmel bir sebep.

8.5



> **Yapım:** Stardock Entertainment > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 800 Mhz işlemci, 256 MB bellek, 32 MB ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 1,4 Ghz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 2 GB HD Alanı > **Web sitesi:** www.galciv2.com

Beijing 2008

HER ŞEY MADALYA DEMEK DEĞİL - GÖKTUĞ YÜKSEL

Evet, her sene düzenlenen olimpiyat oyunları bu sene Çin'de oynanıyor. Ben de deminki cümlemle bu sene "Sazan Avlama" kategorisinde altın madalya peşinde koşuyor olacağım. Aslında Tibet'te olan olaylar yüzünden Çin'i protesto edip "incelemiyorum lan oyunu" diye bir karar almıştım ancak tam o sırada Çinli kadim dostum Konfiçyus'tan "politikadan sana ne, işine bak sen kelle" diye bir SMS aldım ve kendime geldim.

Evet, aradan dört sene geçti (avlanan sazanları yeme bölümü burası da) ve yeni, capcanlı bir olimpiyatla daha karşı karşıyayız. Ben severim aslında olimpiyatları izlemeyi de, bilgisayar oyunlarını oynamayı da. Çocukken Commodore 64'te *Decathlon*'la, *World Games*'le, *Summer Games*'le büyüdük. Özellikle *Decathlon*'da az mı joystick kırdık be bilader, hey anam ne yıllardı onlar.

Ancak artık devir değişti ("e tabii Çelik de değişti" esprisi de değişti) ve o basit grafikli oyunlar geride kaldı. Geçen XBLA'de *Track and Field* isimli oyunu aldım da "vay be" dedim... Şu anda incelemekte olduğum oyun da şimdiye kadar gördüğüm en iyi grafikli Olimpiyat oyunu diyebilirim. 4 sene önce çıkan bir şey daha vardı ama saçma sapan bir şeydi o...

Neyse lafı fazla gevelemeye gerek yok, konu Olimpiyat işte hoca. Koşacan, yorulucan, atlayıp zıplayacan, atıp tutacan... Dalak şişiren bütün aktiviteleri yapacaksın yani. Tabii bunları fiziksel olarak değil, ekran karşısında yapıyoruz. Yine de çok büyük bir fiziksel aktivite bekliyor bizi; o da parmak ve kol egzersizleri. Vallahi oyunu alıp büyük bir gazla oynadığım gecenin ertesi günü sağ omzum ağrımaya başladı. Halbuki body'e falan da giden bir adamım, düşün ki onca Military Press'den sonra omuz ağrısı çekmedim, bu oyundan sonra çektim. Bu arada Japonlar şişmeyen dalak icat etmişler, o konuyu bir araştırın, müthiş bir şey. Evet, ilk cümlemle Sazan Avlama kategorisinde altın madalyayı kazanamadıysam bu cümleyle kesin bronzu garantiledim hoca.

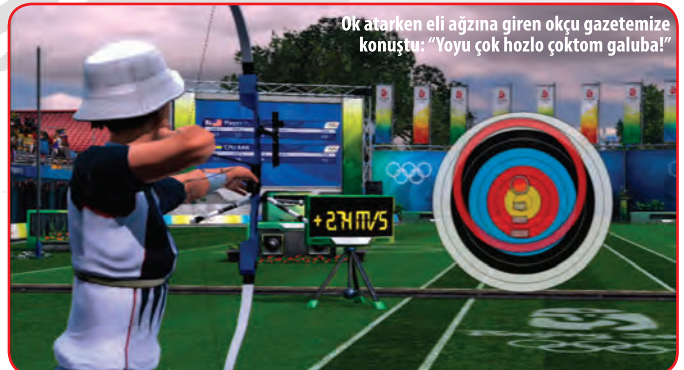
Oyunumuzda yaklaşık 50 çeşit Olimpiyat oyunu var ve hemen hepsinin de oynanış tarzı değişik. Bazıları çok mantıklı yapılmış, bazılarında saçmalanmış, bazılarında ise sanırım "Fiziksel Terapistler Derneği" Sega'ya para vermiş, oyundan sonra milletin kolu, dirseği ağrısın bize gelsinler biraz para kazanalım diye. Özellikle koşu ve yüzme dalları sayesinde romatizmanın nasıl bir illet olduğunu anladım. O yüzden bunları ben pek kasmadım. Eğer insan değil robot olsaydım belki oyunda benden istenen hareketleri de yapabileceğime inanır, bunları da oynardım. Benden iyi bir mutfak robotu olurdu aslında.

KOŞALIM, YÜZELİM, ATALIM HEYAMOLA HEY HEY

Koşu ve yüzme zaten 10-15 oyun falan ediyor. Track (yani koşu parkuru) ve havuz kısmında bunlardan başka suya dalma var. O da zor... Field bölümüne baktığımıza işte gülle atma, sırıkla atlama, yüksek atlama, uzun atlama, derin atlama (yok lan bunu kafadan attım ehuehue), cirit atma falan var. Cirit atma kategorisine benim mutfakta cirit atan hamamböceklerini yollayacaktım da insan olimpiyatlarına böcekleri almıyorlarmış. Enteresan. Yok zaten Göktuğ Usta'nın Mutfağında böcek de olmaz. Hıyar seven yeni bir böcek türü evrimleşirse, o zaman mutfak böcek dolabilir yalnız. Bu "atma" oyunları o kadar zor değil ama zamanlama ve açı çok önemli. Javelin oyununda saatlerimi harcadım, hızım son, açım 45, yine de rekoru kıramadım. Çok feci kafam attı. Cidden, o ciriti kafama versen kafam daha iyi atardı o ciriti, ne rekorlar kırardım.

ZEVKLİ OYUNLAR

Benim en çok hoşuma giden oyunlar ok ve halter oldu. Özellikle yanınıza bir arkadaşınızı alıp bu iki sporda uzun süre birbirinizle kapışabilirsiniz. Sanırım bu ikisinin hoşuma gitmesinin bir diğer sebebi, kolumu falan da ağrıtmaması. Masa tenisi de fena değildi ancak pek bir kontrol yoktu oyunda. Yine de canımı sıkmadan 30-40 dakika beni oyaladı. Tabii daha gerçekçi bir yapım için Rockstar'ın Table Tennis oyununu alabilirsiniz.

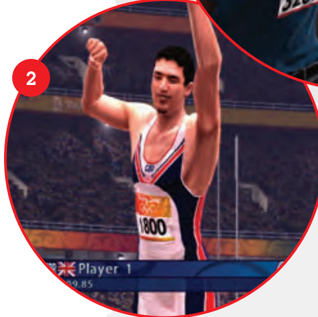

Ok atarken eli ağzına giren okçu gazetemize konuştu: "Yoyu çok hozlo çoktom galuba!"

Ulan atlarım ben! Atlarım... Atladddıııı..... Oyyyyy!

1- Gözümün feri kaçmış yahu, ben nereye bakıyorum böyle!

2- Piksellerim! Piksellerimi çalmışlar!





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Az da olsa eski tadı vermesi
+ Çeşit çeşit oyun olması
+ Karakterler grafik ve hareket olarak gerçeğe yakın
- Çabuk sıkıyor
- Feci kol, omuz ağrılarına neden oluyor
- Bazı rekorları kırmak imkansız
- Sega'dan beklenen kalitede saçma sapan bir soundtrack

Bu arada ben gerçek hayatta çok pis masa tenisi oynarım. O masa dar gelir bana. Öyle güçlü vururum toplara yani, o top hep uçar gider.

SAÇMA SPORLAR

Bu kısımda da oyuna iyi entegre edilemeyen oyunlara bakalım. Bunların başında Judo geliyor. Ne kadar saçma olduğunu anlatarak zaman harcamak istemiyorum. Nefret ettim. Kanoya binmek de bir o kadar saçma. Sanki kağıttan bir kayığı nehrin akışına bırakmışlar, biz de içindeyiz. Bir an kendimi Kurşun Asker zannettim. Jimnastik falan da saçma geldi bana. Yani aslında saçma değil de oyuna iyi eklenememiş.

BİZ NEREDEYİZ, TÜRKLER NEREDE?

Senelerdir merak eder dururum, neden olimpiyatlara yeteri kadar atlet yollayamıyoruz diye. Hayır, atlet yoksa don yollayalım diye de saçmalamayacağım, ciddi bir konu bu. Bizim yurdumuzda da her tür koşu parkuru falan var. Bir aralar bir vatandaşımız koşuda adımızı gururla taşımış, sonra da doping işlerine karıştığı ortaya çıkıp yüzümüzü kızartmıştı. Keşke daha çok atletimiz bu dev spor olayına katılıp bayrağımızı havalandırsaydı. Neyse, futbol konusunda yapıyoruz bunu nasıl olsa. Benim aklıma bizlerin yani Türklerin doğuştan başarılı olacağı birkaç kategori geldi, bunları yandaki kutuda görebilirsiniz.

PEKİN GRAFİKLERİ

Oyun her ne kadar insanı kısa sürede sıksa da bence karakter animasyonları ve de grafikler bu tür bir oyun için gayet iyi olmuş. Özellikle yüzme dalındaki grafikler çok gerçekçi gözüküyor. Elemanların suya dalmaları, yüzmeleri falan aynı gerçek gibi.

ATLETLER MÜZİĞE AÇ KALDI

Yahu bu Japon firmaları müzik konusundan hiçbir şey anlamıyor be bilader. Ara sıra Japon virtüözlere rastlıyorum. Heriflere "koniciva anam, naber baba" diyorum. Dehşet piyano veya gitar çalıyor bunlar. Ama onun dışında müzik konusunda sıfır bir millet. FIFA tutsun 45 şarkılık soundtrack hazırlasın, PES'de yine saçma sapan gitar soloları dinleyelim... Benzer şey bu oyun için de geçerli.

Sonuç olarak diyeceğim şudur ki, evde oyun partisi veriyorsanız ve 100 metre koşacağım diye büyük bir emekle tuşlara basan arkadaşlarınızın suratlarının büründüğü o ablak ifadeyi seyretmek istiyorsanız oyunu alabilirsiniz. Yok eğer "hacı, ben bu tür bir olaya girmem, arkadaşlarımın mallaşan suratlarına bakıp gülmek bana yakışmaz" derseniz o zaman bu oyunu da es geçin derim.

TÜRK OLİMPİYAT DALLARI

Kazık Atma
Besbelli altın madalyayı yurdumuza getireceğimiz bir kategori. Şimdi tek tek kim kime kazık atıyor bunu saymayalım ancak atılan kazıklar ortada. Nasıl ki zenciler doğuştan (hayır o özelliklerini söylemeyeceğim) atletik doğuyorlar, biz de doğuştan kazık atmaya meyilli doğuyoruz. Hem gülle atmanın çağı geçmedi mi artık? Ha gülle, ha kazık, değiştirsinler bu kategoriyi…

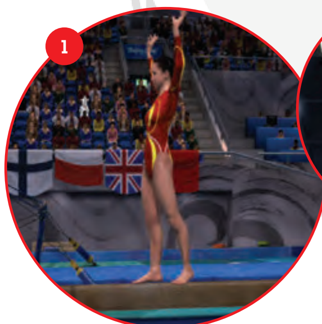
Tüf-Tüf
Hepimiz bu sporla büyüdük. Bakkaldan mavi veya bordo renkte beyaz çizgili plastik boruları alıp, eve gelip kuşe kağıt dergi kapağından kağıt külahlar yapıp birbirimize az mı tüftüfledik? Tabii 2-3 gün sonra o borunun içi leş gibi kokardı. Kurumuş tükürük beter bir kokudur (aynısı flütte de olurdu). Hatta bazı vatandaşlarımız kibrit kutularıyla şaheserler yaratıp o plastik borulardan makinalı tüfek modunda tüftüfler icat ederdi. Kesinlikle altın madalya bize gelecek. Özellikle tüftüfle açık penceresi olan evlerden içeri külah doldurma kategorisinde. Tabii aramızdan o külahlar iyi yapışsın, borunun içinde şişmesin diye Bally yalayıp doping yapan olacak mıdır, orasını bilmiyorum Hıdır. Kafiye yaptım. Heyyoo.

Kafadan Atma
Yine çok başarılı olacağımızı düşündüğüm bir kategori. Milletimiz atmayı sever kardeşim. Özellikle toplu mekanlarda kafadan atan elemanlarımızı olimpik atıcı seçmek akıllıca olacaktır. Bunlar sadece "Toplum Önünde Söz Söyleme" kursunu bitirmekle kalmamış, "Toplum Önünde Rahatça Sallama" kursundan da mezun olmuşlardır. "Ya abi benim amcam zaten oranın sahibi" diye bir başlarlar, durdur durdurabilirsen. Özellikle askerde çok altın madalyalı olimpik atıcı tanıdım ben.

Yağlı Güreş
Bunda altın madalya zaten doğuştan bizim. Şöyle ensesi kalın, kıllı bacaklı, pala bıyıklı yiğitlerimizi bi' güzel yağlayıp çimene saldık mı, kim tutar lan bizleri. Görsünler Türk'ün gücünü.

Sazan Avlama
Hem ailenizin yazarı diye geçinen, hem de sazan gibi avlayan, kendini bilmez yazarların madalya peşinde koştuğu bir daldır. Bu tür adamlar enteresan laflar söyleyip (çoğu zaman saçmalayıp) sazan avladıklarını düşünürler. Mutlu olurlar, kendi kendilerine madalya takarlar. Delidir bunlar deli! Aman diyeyim. Bu delilerin hıyar suyu sıktığı da görülmüştür.

Diğer Kategoriler
Daha çok kategori var aslında... Karpuz Atmaca, Kösele Ayakkabıyla (bazen de arkasına basıp) Futbol Oynama, Makas Almaca, Ağızda Sigara İle Havuza Girip Deniz Topu Oynama, Denizde Poop Yapıp Aradaki Mesafe En Az 10 Metre Olana Kadar Yüzme falan filan. Artık bunlardan da dört sene sonra bahsederiz...







1- Ve şimdi de resmin kenarına tutunarak kendimi yukarı çekme hareketine geçiyorum...
2- Kulp, tamam... Bir de beygir ayarladık mı oldu bu iş!
3- Kediler haklıymış yahu... Ohhh, rahatladım valla...

> **Tür:** Spor > **Yapım:** Eurocom Ent. > **Dağıtım:** Aral İthalat (80 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Min. Sistem:** 2GHz İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7600/ATI 2600 serisi Ekran Kartı, 4GB sabit disk > **Önerilen Sistem:** Core 2 Duo 2,4GHz İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8800/ATI 3800 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.olympicvideogames.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Atmosfer işini bana bırakın, herkesi toplayıp evde Olimpiyat ortamı kurabilirim diyorsanız bir süre eğlenceli olabilir.

6.1

PC PS2 PS3 Wii 360







1- -Kim o?
-İnek.
-Sütçü mü?
-Hayır, İnek!

2- -Neden korkuyorsun inek? Bak onlar da senden korkuyor, hadi in üstümden...

CHRONICLES OF NARNIA PRINCE CASPIAN

NARNIA BENİ SARMIYA! (VEYA OYUNLARDAN NEDEN NEFRET ETTİM) - ALİ SEZGİN

Bir teknopat olarak lazerler ve ışınlanmayı her zaman yürüyen öküz ve dev kertenkelelere tercih etmişimdir. Yakın gelecekte karanlık maddeden çorba yapabileceğimiz halde, insanların hala oklu kılıçlı film ve kitaplara hayranlıkla bakmasını kesinlikle anlayamıyorum. Ellerinden cep telefonlarını veya Facebook'unu alsanız yaşamayacak bu insanların içinde kılıç kalkan geçen en alakasız kitaplarda bu temayla karşılaştıklarında aslan kesilmeleri ise bambaşka bir muamma. Ülkemizde Sihirli Annem ve Bez Bebek gibi televizyon serilerinin Hollywood şubesi olan Narnia'nın yeni filmi gelir de oyunu çıkmaz mı? Olmaz mı efendim? Uysa da yapılır, uymasa da yapılır.

Gökyüzü yarıp kedi köpek yağmaya başlamadığı sürece izlemeyeceğim Prince Caspian'da beklenildiği üzere ilk filmdeki çocuk dörtlümüz konu edilmiş. Karakterlerimiz "Nasıl olsa Narnia'da kahramanız, paramız bittiğinde döner oraya krallar gibi yaşarız!" mantığıyla dünyamızda günlerini gün etmedirler. Cepleri boşalıp geri dönmeye karar vermeleriyle birlikte Narnia'da 1400 yıl geçmiş olduğunu ve artık onları kahraman olarak görüp bedava yemek verecek kimsenin kalmadığını keşfetmeleri pek uzun sürmez. Açıkta kalan ekibimiz yoktan bir savaş çıkarıp dünyayı tekrar kurtarmaya ve böylece bedava yemek kuponlarının keyfini çıkarmaya karar verirler. İnanmadınız mı? Ama oyunun öyküsü bu; en azından ben bunu çıkarabildim. Yapımcıların bu kalitede bir oyunu sadece Narnia hastalarının oynayacağını düşünmelerinden mi bilemem ama Prince Caspian boyunca hikaye anlatma derdine girilmemiş.

Hazır garipliklerden bahsederken bir başka saçmalığa girmezsem dayanamam. Oyuncularla anlaşılamasından olsa gerek Narnia'da filmden kesilmiş sahneler dışında hiçbir diyalog yok. Narnia'yı kurtarırken ağır eşyalar taşıyıp, kutuları açarken çıkarttığınız" Ah-Oh" sesleri dışında hiçbir karakter konuşmuyor. Özellikle ara sahnelerde çocukların resmen pantomim yapıyor olması neredeyse traji komik bir durum. Bu durum ne yazık ki senaryo da büyük kopukluklara yol açıyor. Özellikle hiçbir karakterin birbirine isimleriyle hitap etmiyor oluşu beni karakterlere isim vermeye zorladı. "Cüce" isimli cücem, "minator" olarak çağırdığım minatorumla gül gibi geçinip gittik oyun boyunca.

PRENS KASMAYAN

Prince Caspian 4 çocuğun etrafında gelişiyor. Sözde her birinin farklı özellikleri mevcut. Biri nefesini su altında 10 dakika kadar tutabilirken diğeri İngiliz alfabesini geğirerek tersten okuyabiliyor. Bunlar bizi ilgilendirmiyor çünkü oyunda karakterlerin modelleri dışında büyük farkları yok. Tipitiplerimizi "uzun ve kısa menzilli" olarak ayırmam durumu özetlememe yeterli olacaktır sanırsam. Kullandıkları silahlar değişse de hemen hemen hepsi baştan sona aynı etkiyi gösteriyorlar. Farklı karakterleri kullanmanızı gerektiren tek durum zaman zaman karşınıza çıkacak bulmacalar olacak ki onlar da o kadar basit ki zekâ belirtisi gösteren en basit canlı bile birkaç denemeden sonra çoğunu rahatlıkla çözebilir.

Bulmacaları bir kenera bırakalım, çünkü bir şekilde oyuna dönüşmeyi başarmış bu kaosun içinde ortalamayı bir şekilde yakalamış tek element o çünkü. Toplamda 4 karakter tipinin olduğu oyunda bütün dövüş sisteminin yapay zeka birbiriyle dövüşürken kafalarına arkadan bir tane indirmekten ibaret olması son derece üzücü. Gönül isterdi ki her karakterin eski beat-em up'larda olduğu üzere farklı dövüş teknikleri, çocukları özel kılan hareketler beklerdim ama nafile. NPC'ler birbirleriyle dövüşürken yanlarından geçip gitseniz de, aradan bir tane indirseniz de onlar için hiç farketmiyor. Ne yazık ki kötü bir oyunun içinde kısılıp kalmanın kaderleri olduğunu gereğinden fazla kabullenmişler

Yazımın da sonuna gelmişim. Pek yazık, daha bana yaşattığı acı dolu saatlerin intikamını alacaktım.
Film ile alakası olmayan aklı selim oyuncular zaten bu oyunu almaya yeltenmezler o yüzden direk hedef kitleye girişeceğim. Evladım, hiç mi film oyunu oynamadın? Oynadıysan seni oyunlardan soğutan o günleri ne kadar çabuk unuttun? Bak bu kez gitmene izin veriyorum ama bir daha bana böyle oyunlarla gelirsen oyunun DVD'sini yuttururum sana ona göre.



Rahat bırakın hayvancağızı, tavuk değil o Griffon!

BUNU MUTLAKA YAPIN

Oyunda yapılacak güzel bir şey bulamadığım için şöyle bir tavsiyeyle çıkageliyorum: Prince Caspian avına çıkın ve oyunu alacak kadar saftoroz arkadaşlarınızın gözünden yaş gelene kadar dalga geçin. Hatta beni de bu zevkten mahrum bırakmayın, çocuğun gözü yaşlı resmini çekip gönderin bana.

Ne iyi? Ne Kötü?

+Bulamadım :(
+Buldum! Grafikleri fena değil!
+Filmden sahneler mevcut
- Neredeyse hiç konuşma yok
- Sıkıcı dövüş sistemi
- Hikaye anlatılmıyor
- İnsan zekasına hakaret eden bulmacalar

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Narnia'nın karanlık yüzüyle tanışın. Veya hiç tanışmayın ve çaktırmadan uzaklaşın.

4.0



> Yapım: Traveler's Tales > Dağıtıcı: Disney > Yaş Sınırı: 12+ > Web Sitesi: disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian/



KUNG FU PANDA

PO, KUNG FU'YU SEVİYOR! -DAMLA PINAR GÖK

Kung fu yapmanın hayaliyle yanıp tutaşan, yeşil gözlü, koca göbekli, sarı pantolonlu ,biraz şapşal ama sevimli mi sevimli pandacık "Po"'nun hikayesini anlatan animasyon filmi "Kung Fu Panda" geçtiğimiz ay Türkiye'de vizyona girdi. Büyük beklentileri olmayan herkes için eğlenceli ve kaliteli bir filmdi bu. Peki aynısı filmin oyunu için de geçerli mi?

Doğasına ne kadar aykırı olsa da ana karakterimiz Po'nun (kendisinin bir panda olduğunu söylememe gerek yok herhalde) hayali bir Dragon Warrior olmak. Tembel hayvan (evet hakkaten var bu isimde bir hayvan) ve koaladan sonraki en üşengeç canlıyı, üstelik Çin'de barışın simgesi sayılan bir hayvanı tutup da bir *Dragon Warrior* haline getirmeye çalışmak ne kadar anlamlı bilmiyorum ama oyun o kadar güzel ki bu yaman çelişkiye bile takılmıyorsunuz.

Po oyun boyunca kontrol edeceğimiz tek karakterimiz değil, zaman zaman yan karakterle de oynamamızı gerektiren bölümler çıkıyor karşımıza. Pisigillerden Tigress olup arenada dev yaratığa kafa tutmamız ya da Crane (bildiğin kuş) olup gökyüzünde şimşeklerden kaçarak uçmamız gerekebiliyor. Böylece Kung Fu Panda, sürekli aynı şeyleri yaptığımız monoton bir oyun olmaktan kurtuluyor.

DAYAK ORMANDAN ÇIKMADIR

Yaşı küçük olanlar için düşünülmüş bir oyuna göre bu kontroller biraz zor mu ne? Sol elimiz WASD tuşlarına mahkum, sağ elimizse ok tuşları ile numerik klavye arasında gidip geliyor. Ve bunu yapmayı öğretmeye çalıştığınız çocukla birlikte siz de depresifleşiyorsunuz. Bu noktada menüden kontrolleri değiştirebilirsiniz ama bizim tavsiyemiz, mümkünse oyunu gamepad'le oynamanız. Çünkü bir yerden sonra kombo hareketler için gereken tuş kombinasyonlarını yapmak gerçekten gerilime neden oluyor, tuşlarla kombo yapamayan yeğeniniz bizzat size kung fu uygulamaya başlıyor sinirden.

Oyunu monoton olmaktan kurtaran bir diğer nokta da zamanla kendimizi geliştirebilmemiz. Koca göbekli pandamızın özel hareketler için Chi'ye (bir çeşit mana) ihtiyacı var (şahsen en çok sevdiğim kombosu top haline gelip sağa sola yuvarlanması). Ayrıca Po, oyun boyunca yolda bulduğu paracıkları cebine atmakta hiçbir sakınca görmüyor. Biz de pandamızın topladığı bu altınlarla temel özelliklerini geliştirebiliyor, yeni hareketler öğretebiliyor ya da mevcut hareketlerini güçlendirebiliyoruz. Hatta inanmayacaksınız ama pandamıza yeni kıyafetler bile alabiliyoruz!!! Evet belki çok gereksiz ve pahalı ama bir tanecik pandamız için değer.

BÖLÜM SONU CANAVARCIKLARI

Oyun küçük görevler şeklinde ilerliyor. 12 tane havai fişek bul, 3 tane tavşan kurtar, bölüm sonu canavarını öldür (onlar kendilerine bölüm sonu canavarı demeseler de ben öyle demeyi seviyorum) gibi basit işlerimiz var. Bunları bitirmeden de bölümleri geçebiliyoruz fakat size tavsiyem mümkün olduğu kadar çok görev tamamlayarak ilerlemeniz. Böylece haritanın her noktasını gezecek, kutuların üzerlerine çıkacak, pandanızın o küçük ve sevimli burnunu her deliğe sokacaksınız. Manyak mıyım, ne işim olur demeyin, haritanın gizli köşelerinde saklanmış olan özel ödülleri bularak yeni multiplayer karakterlere ve çeşitli objelere sahip olabilirsiniz.

Kaliteli grafikleri ve seslendirmeleri, eğlenceli videoları ve sevimliliğiyle Kung Fu Panda küçükleri olduğu kadar büyükleri de oyalayabilecek bir oyun. Po'nun "I love kung fuuuuuuu" diye bağırarak aya fezaya zıpladığı kısımda monitörü kucaklama hissini tatmış bir insan olarak bu oyunu öneriyorum, objektif değilim.



1- Tigress'i kontrol ederken Po'yu özleyebilirsiniz.
2- Kung fu da işe yaramazsa fazla kilolardan kurtulmak için koşu bandına başlıyorum!



1



2

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Grafik ve seslerin kalitesi
+ Bölüm aralarındaki geçiş videoları
+ Oyundaki genel sevimlilik havası
- Oyunun çok kolay olması
- Çabuk bitmesi
- Kontrollerdeki zorluk

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Çocuklar için olduğu kadar büyükler için de iyi bir zaman geçirme kaynağı. Seni sevimli pandacık!

7.1



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Beenox > **Dağıtım:** Activision > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (90 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** P4 2.4GHz/AMD X2, 1.8GHz, 512 MB RAM, GF 5600/X800XT > **Önerilen Sistem:** Core 2 Duo 4300/AMD 64 X2 2.2 GHz, 1024MB RAM, GF 7900GS/X1800XT > **Web Sitesi:** www.kungfupandagame.com



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

HE3Y GİDİ GÜNLER HE3Y!

Bu ay gerçekten çok enteresan geçti. Tatil için tüm şartlar uygun, zemin havuza atlamaya elverişli, havalar sıcak, karpuzlar soğuktu. Gelgelelim umutla beklenen bu dönemi işlerimle tatili iç içe geçirerek, başarısız tercihler yaparak ve biraz da kötü şansın katkısıyla pek de parlak geçiremedim. Şu anda Sinan'ın budaklı sopasının gölgesinde yazı yazmak yerine de yat turunda carettalarla beraber yüzüyor olmam gerekirdi. Bir daha olmamasını umuyorum.

Bu ay E3 oyun fuarı düzenlendi, biz de yakından izledik. İnsanlar oyunlara aç, havalar stand hostesleri için yeterince ılık, yapımcı ve dağıtımcılar ziyadesiyle heyecanlı idi. Gelgelelim E3 birçok kişi için hüsran olmanın ötesine geçemedi.

E3 sonrasında sektörün babalarının yaptıkları açıklamalar durumu özetliyordu. EA patronu John Riccitiello "E3'ün bu halinden nefret ettim, kesinlikle bir daha katılmam, ya eski E3'e dönmeliyiz ya da kendi özel organizasyonlarımızı yapmalıyız" dedi. Ubisoft patronu Laurent Detoc da pek aşağı kalmadı: "Bu yılki E3 rezaletti, eskiden dünya E3'e akardı, şimdi su tesisatçıları gösterisi gibiydi." Yine Ubisoft'tan Alain Corre, E3'ün piyasadaki ürünlerin iletişimini sağlama ve noeli ateşleme konusunda yetersiz kaldığını belirtti. Teksas valisi Rick Perry bu yılki konuşmasını 1000 kişilik salonda 20 kişiye yaparken, Nintendo'nun efsane ismi Shigeru Miyamoto da E3'ün oyunları görücüye çıkarmak için doğru yer olmadığını vurguladı. Son olarak Shiny Entertainment'ın kurucusu David Perry, "yetenek, tutku ve enerjisi gitmiş, aptalca ve sıkıcı" tanımlamalarını yaparak fuarın potansiyel yatırımcıları heyecanlandıramadığını, konseptin bozulduğunu, mesajların seyreltildiğini, tüketicilerin es geçildiğini ve katılımcıların yanlış seçildiğini düşündüğünü ekledi. Hey gidi diyorum o zaman ben de, bir zamanlar 60 bin kişiyi misafir eden dünya çapındaki E3, şimdilerde davet edilen 5 bin basın mensubuyla yetinmek zorunda. Bir daha böyle olmaması umuyorum.

MegaEmin™



MEGA DRIVE: UFAL DA CEBİME GİR

32-bit PlayStation'dan hemen önce en sevdiğim konsol Sega'nın 16-bitlik Mega Drive'ıydı (adı güzel bi kere). Sen tut Blaze diye uyanık bir firma, gözbebeğimi el konsolu haline getir, bir de üstüne piyasaya sür. Aferim aslında, takdir ettim yani. Fena olmamış da, tuşları yerli yerinde, dahili hoparlörleri var, renkli LCD ekran ve TV çıkışı var. Çoğunuz bilmez, tıpkı Sega Game Gear'a benzemiş bu yahu. Sonic and Knuckles, Columns, Altered Beast, Golden Axe, Shinobi, Alex Kidd - Enchanted Castle, Ecco the Dolphin, Alien Storm, Arrow Flash, Crackdown, Decap Attack, Dr Robotnik's Mean Bean Machine, Ecco Junior, Flicky, Gain Ground, Jewel Master, Kid Chameleon, Sonic Spinball ve Shadow Dancer gibi 20 klasik oyunla birlikte gelen el konsoluna sahip olmak istiyorsanız 40€ nakit parayı ve üç kalem pili hazır etmelisiniz.

CONSOLE



YENİ MODELLER YOLDA

Özellikle indirilebilir nitelikli dijital içeriğin artmasıyla konsolların depolama kapasitelerinin artırılması neredeyse mecburiyet haline geldi. Bunun sonucu olarak yeni model duyuruları da gelmeye başladı. Sony CE Avrupa Başkanı David Reeves, 80GB'lık PlayStation3 versiyonunun Avrupa'da 27 Ağustos tarihinde 399€ fiyattan satışa çıkacağını açıkladı. Bu modelin 40GB'lık PS3'lerin yerini alacağını belirten Reeves, promosyon paketleri yapacaklarını ama 40GB'lık konsolların fiyatında kesinlikle indirime gidilmeyeceğini açıkladı. Bu değişikliğe Kaz Hirai'nin karar verdiğini ve ellerinde kalan az sayıdaki 40GB PS3'ün Eylül ayına kadar satılmış olacağını da ekledi.

Microsoft ise 20GB'lıkların yerini alacak olan 60GB'lık Xbox 360'ı duyurdu. Şimdilik Amerika ve Kanada'da satışa çıkacak olan model 349$'dan satılacakken, üretimi durdurulan eski modelin fiyatı, 50$'lık indirimle 299$ olacak. Diğer iki Xbox 360 modelinin fiyatlarıysa sabit kalıyor; Arcade 279, Elite modeli ise 449$.

Xbox Ürün Yönetim Müdürü Albert Penello, kullanıcılarının daha fazla depolama kapasitesine ihtiyaçları olduğunu bildiklerini, bunu da onlara fiyat farkı olmaksızın sunmanın mutluluğunu yaşadıklarını belirtti. 60GB'lık model; bir HDMI port, kablosuz kol, kablolu kulaklık seti ve bir aylık Xbox Live üyeliği ile beraber geliyor. Avrupa planları hakkında ise açıklama yapılmadı.



GT TV VE FİLİMCİ AMCA

Gran Turismo 4 Prologue üzerinden arabalarla ilgili TV programlarını indirmeye olanak sağlayan Gran Turismo TV resmen açılıyor. Artık ücretsiz içeriklerin yanı sıra Top Gear ve D1 Grand Prix gibi ödemeli programlara da erişim sağlanabilecek. Fiyat konusunda ise henüz bir açıklama yok.

Yine bir süredir dillendirilen PlayStation3 video indirme servisi de açıklığa kavuştu. Şimdilik sadece Amerika'ya hizmet verecek olan servis özetle eskilerin kaset, şimdilerin de CD satan ve kiralayan tükkanlarının yaptığı işi yapacak. Rocky, Cloverfield ve Pirates Of The Caribbean gibi filmlerin geldiği Sony Pictures, Fox Films, MGM, LionsGate, Warner, Disney, Paramount, Turner ve Funimation yapımlarını 3 ila 5 dolar ödeyerek kiralayabilir, 10 ila 15 dolar arasına ise satın alabilirsiniz. Filmler için SD ve HD çözünürlük seçenekleri bulundurmasının yanı sıra servisten bazı televizyon dizileri de indirilebilecek. Bir SD filmin ortalama bir saatte indiği, bu yüzden indirmeye başlanmasının hemen ardından izlemeye de başlanabileceği açıklandı. Kiraladığınız filmi başlattığınız andan itibaren 24 saat içerisinde izlemeniz gerekiyor.

YEDİNCİ JENERASYONUN LİDERİ: Wii

Başlığı okuyan herkesin tahmin edebileceği bir duyuruyu yapacağım şimdi... Wii resmen şu an dünyanın en çok satan konsolu. Bir yıl gerisinden geldiği Xbox 360'ı çok ufak küsuratlarla geçen (10.9 milyon Wii, 10.8 milyon Xbox360) Wii, bilhassa SSBB ve SMG'yle, yani yine kendi oyunlarından yakaladığı ivmeyi kullanarak öne geçti. Çok iyimser bir tablo fakat ben aylar önceden söylediğim şeyi tekrarlamak zorundayım, Wii'nin pozisyonunu koruması için Force Unleashed mükemmel çıkmak zorunda. Çünkü N64'ten biliyoruz ki bir konsolun başarılı olması için mükemmel üçüncü parti oyunlara da ihtiyacı var ve şimdilik Wii için böyle bir oyun gösteremiyoruz Resident Evil 4 dışında.

MASTER



KONSOL TOP 20

Wall-e ile çekişen Lego Indiana Jones liderliğe yerleşirken, hemen ardından dört oyunla zirveyi kuşatma altına alan

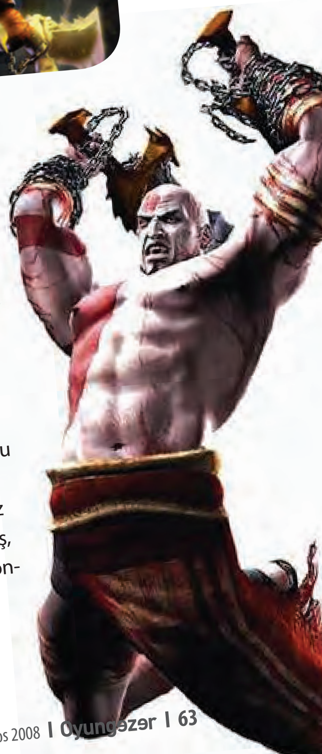


#	Oyun	Tür	Platform	Yapımcı
1	Lego Indiana Jones: The Original Adventures (Bakınız Indy nasıl da zevkten dört köşe olmuş.)	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	Lucas Arts
02	Wall-e	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	THQ
03	Wii Fit	Eğlence	Wii	Nintendo
04	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
05	Super Smash Bros: Brawl	Aksiyon	Wii	Nintendo
06	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
07	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Sega
08	Battlefield: Bad Company	FPS	PS3, 360	EA Games
09	Big Beach Sports	Spor	Wii	THQ
10	Kung Fu Panda	Aksiyon	PS2, PS3, 360, DS, Wii, PC	Activision
11	Guiar Hero: On Tour	Müzik	DS	Red Octane
12	Top Spin 3	Tenis	PS3, 360, Wii	2K Sports
13	Sports Party	Spor	Wii	Play Zone
14	Beijing 2008	Spor	PS3, 360, PC	Sega
15	Guitar Hero III: Legendss Of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, DS, Wii, PC	Red Octane
16	Dr. Kawashima's Brain Training	Bulmaca	DS	Nintendo
17	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
18	Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PS3, 360	Rockstar
19	Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots	Aksiyon	PS3	Konami
20	Fifa '08	Futbol	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC	EA Sports



GOD OF WAR 3

Aylardır dilimizde tüy bitiren God of War 3'ün yayımlanan fragmanı iyice heyecanımızı tavana vurdurmuştu (Bkz. E3 Dosyası). Fragmanda sarsılan Olympos'ta şimşekler çakıyor, esas oğlan Kratos'un silüeti ise yavaş yavaş netleşiyordu. Nihayet savaş tanrısının yüzü görülüyor, hemen ardından "sonunda yalnızca kaos olacak" kükremesi duyuluyordu. Kaba adam noolcak. Neyse, biz galeyana gelmiş beklerken Sony Amerika patronu Jack Tretton çıktı sahneye, "kardeşim beklemeyin bu oyunu bu tatilde, müdür beyin kesin emri var, seneye seneye, hadı bakim" dedi ve indi aşağı. Biraz önceki o heyecanımız yerini hüzne bırakmış, hepimizin başı yere ve elimizdeki erimiş dondurmalarımıza bakar vaziyet almıştı.



KAŞ YAPARKEN GÖZ ÇIKARDI

Aslında geçen ay belirttiğimiz gibi harika bir güncelleme oldu 2.40. PlayStation3 ile oyundan çıkmadan medya barı görüntüleyerek fon müziği açma, kulaklık seti bağlama, mesajlarınıza ulaşabilme gibi neredeyse tüm işlemleri yapma imkanını getirdi. Dahası oyunlarda yaptıklarınızın değerlendirildiği Trophies (ödüller) adlı bir sistem getirerek oyunların yeniden oynanabilirlik değerini de arttırdı. Trophies sistemi ile belirli ödüllere ulaştığınızda özel bir ses duyuyor, ödüllerinizi ise arkadaşlarınızınkilerle karşılaştırabiliyorsunuz.

Ne var ki bu dahiyane ve bence gerekli güncelleme, beraberinde bazı sıkıcı sorunları da getirdi. PS3'lerin dört versiyonunda da çok sayıda oyun kolunun makineye bağlanmasında sorunlar çıktı, hatta bazı makineler güncellemeden sonra açılmadı. Oyuncuların forumlarda ortaya attığı teori ve çözümler tatmin edici bir noktaya ulaşamadı, Sony'den ise şimdilik soruna bir çözüm gelmedi. Açılmayan makineler için sabit diskin formatlanması bir çözüm olmakla birlikte tüm oyun kayıtları ve indirilmiş içeriği kaybolması da işin acıklı tarafı.

Wii MUSIC VE LİSANSLI ŞARKILAR

Evet gerçekten de yapmıyoruz, yapsak da gülmezdiniz zaten. Geçen E3'te duyurulan ve bu E3'te iyice tanıtılan Wii Music'in sadece Nintendo oyunlarının müziklerinden oluşan bir soundtrack'e sahip olacağını düşünüyorduysanız, eh, dedik ya, yanılıyorsunuz. Wii Music, açıklandığına göre lisanslı şarkıların da aralarında bulunduğu 50 şarkılık bir listeyle piyasaya çıkacak. Etkilenmedik desek yalan olur.

AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

- Wii satışları Amerika'da Xbox360'ı da, PS3'ü de geride bıraktı. Wii, bölgede Haziran ayında 666.000 (amanın), son yirmi ayda ise 11 milyon ünite sattı.
- CEO Kaz Hirai: PlayStation 3 Mart 2009'dan itibaren kar etmeye başlayacak. Yaşam boyu ise 150 milyon ünite satmasını hedefliyoruz. Hatırlatalım, PSX 102, PS2 ise 140 milyon satmıştı.
- Metal Gear Online ilk ek paketi olan Gene Expansion'dan beridir birçok teknik sorun yaşıyor. Konami ise bir çözüm bulamadığını açıkladı.
- Titreşimli Dual Shock 3, Japonya'dan tam dokuz ay sonra nihayet resmen Avrupa'ya gelmiş bulunuyor.
- Resistance 2 multiplayer beta testi bu yılın sonunda dünya çapında herkese açık olarak yapılacak.
- Resident Evil 5, 13 Mart 2009 tarihinde PS3 ve 360 formatlarında piyasaya çıkacak.
- Sony, PSP için Resistance Retribution, Loco-Roco 2, Super Stardust Portable, Patapon 2 ve Valkyria Chronicles oyunları üzerinde çalışıldığını duyurdu.
- PlayStation Home beta testi sonbaharda eş zamanlı olarak Avrupa ve Amerika'da gerçekleştirilecek.
- Jack Tretton, PSP'nin sonraki revizyonlarında sabit disk olacağının ipuçlarını verdi.
- Siz oyun oynarken dahil dijital TV'den kayıt yapabilecek olan PlayTV eylül ayında Avrupa'da piyasaya çıkıyor. Fiyat 99 euro.
- Buzz! Master Quiz'in yapımcısı Emerson Escobar, bir röportajında PS3 ödül sisteminin yakında PSP'ye de gelebileceğini söyledi.
- Nintendo, Wiimote'a takılarak hareketlere ve emsalsiz hassasiyette tepki sağladığını iddia ettikleri MotionPlus isimli aksesuarı tanıttı.
- Viva Pinata'nın Wii'ye geleceği söyleniyor. Bir röportajda "Pinata serisinin DS'e geldiği gibi Wii'ye de gelme olasılığı var mı?" sorusunun üzerine olayla direkt ilgili bir yapımcının gülerek "Bir şey söyleyemem" dediği söylendi. Rare'in MS kontrollü bir şirket olduğunu düşünürsek DS'e gelmesi bile gayet şaşırtıcı ama MS'in bir el konsolu olmadığı için bu normal. Ama Wii? Bill amcanın işi belli olmaz diye boşuna demişler.
- Metroid Prime Trilogy isimli bir oyunun Wii'ye geleceği söyleniyor. Bazı oyun satış şirketlerinin Metroid Prime Trilogy ismini kayıtlara girdiğine dair söylentiler var, eğer bu doğruysa büyük ihtimalle ilk iki Metroid Prime oyunu Wii kontrolleriyle yeniden yapılacak demektir.
- Nintendo Power dergisinin önümüzdeki ayda kutlayacağı 20. yaşında patlatacağı en büyük bombanın yeni bir Sonic oyununa özel bir ilk bakış olacağı söylenmekte. Oyunun adı Sonic and the Black Knight olacakmış, tabii bu bilgi tamamen sızdırıldığı iddia edilen bir Nintendo Power kapağından alınmış durumda ama ben Nintendo Power olsam önceden patlatacağımı duyurduğum bir bomba hakkında kafa karıştırmak için sahte kapak sızdırırdım tabii.

İPHONE OYUN CENNETİ

Geçtiğimiz ay uzun uzun anlattığımız yeni iPhone oyunları, oyun sektörünü bir hayli hareketlendirdi. Sony ve Nintendo'nun kendi konsollarına rakip olamayacağını iddia etmelerine rağmen dikkatle izledikleri iPhone, oyun yapımcılarının yeni gözdesi oluyor gibi. Apple'dan New York Times'a yapılan açıklamaya göre "App Store" üzerinde iPhone'a indirilmeye hazır 500 uygulama var ve bunların 160'ı oyun. Uygulamaların %25'inin bedava, %90'ının ise 10$ altında fiyata sahip olduğu da belirtildi. Bu kadar çok kullanıcısı olan bir telefon, gayet de Sony ve Nintendo'ya oyun konusunda rakip olabilir… Göreceğiz.

DURUN KAVGA ETMEYİN, SİZ KARDEŞSİNİZ

- MERT HAKKI BİNGÖL

Bu yazıya da bir itirafla başlıyorum. Ben, üzerinde Nintendo imzası taşıyan her oyunu en azından açıp denemiş bir Nintendo hayranı olarak, daha önce hiç *Super Smash* oyunu oynamamıştım. Bakmayın öyle yahu, olamaz mı yani? Küçükken de atari salonlarında millet *Street Fighter* ile aduuuket çekerken ben Pong oynuyordum mesela. Oldum olası dövüş oyunlarıyla aram iyi olmadı. Super Smash de sonuçta bir dövüş oyunu olduğuna göre benim ne işim olabilirdi ki bununla? Bu inadım, geçenlerde postacının elime tutuşturduğu bir paketi açmamla sona ermek zorunda kaldı. Pakette Sinan'ın gönderdiği *Super Smash Bros Brawl* vardı. Sinan ya durup dururken bana hediye yollamak istemişti ya da bu ayki inceleme yapacağım oyun elimde duruyordu. Arayıp, "Abi hediye için teşekkürler!" desem de Sinan blöfümü görmüş ve "Ne hediyesi Mert, bu ayki incelemen o" deyiverdi. Heyhat, o gün gelmişti artık, paşa paşa oturacak ve oynayacaktım bir dövüş oyununu, üstelik bir de inceleme yazısı yazacaktım.

Super Smash Bros serisi, ilk oyunu ile Nintendo 64'te boy gösterdiğinden beri dünya çapında çok ciddi bir hayran kitlesi kazandı. Bu başarının en büyük nedeni, seçilebilecek karakterlerin Nintendo dünyasından özenle seçilmiş karakterler olmasıydı elbette. Mario'dan Peach'e, Wario'dan Yoshi'ye çok sayıda karakter kapıştırılmak üzere seçilmeyi bekliyordu. Super Smash Bros Brawl'da da on ikisi gizli toplam otuz beş karakter, evet yanlış okumadınız, toplam 35 karakter yer alıyor. Bugüne kadar sadece Nintendo evreninden seçilmiş karakterlerin yer aldığı oyunda ilk defa Nintendo dışından karakterlerle bu oyunda karşılaştık: Sonic ve Metal Gear'in esas oğlanı Snake! Bunların dışında daha önceki Super Smash'lerde yer almamış Kid Icarus, Olimar, Samus gibi Nintendo karakterleri de oyundaki yerlerini almışlar.

Karakter bolluğunun yanında her karaktere özgü hareketlerin, komboların bulunuyor olması da oyunu oynayanın belirli bir kahraman üzerinde yoğunlaşıp onda uzmanlaşmaya çalışmasını da beraberinde getirmiş. Bu noktada karakterlerin özellikleri de çok önemli. Çevik bir karakteriniz varsa diğer özellikleri (mesela gücü) daha düşük olabiliyor. Bu da oyundan alınan zevki katlıyor, zira seçilen her karakterle oyun bambaşka bir kimliğe bürünüyor.

Eğer benim gibi ilk defa bir Super Smash oyunu oynayacaksanız ilk birkaç saatinizi eldeki karakterlerin hepsini bir deneyip hangisini seçeceğinize karar vermekle harcayacaksınız, bundan emin olabilirsiniz.





Efendim görüldüğü üzere Mario'yu öyle pek kızdırmaya gelmiyor. Yumruğu çaktıngıydı...



Her hanım gibi Peach de kaotik, anlaşılmaz ve suçluluk hissettiren güçlere sahip.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Özgün oynanış tarzı
+ Kumanda özgürlüğü
+ Muhteşem müzikler

-Online'daki lag sorunu

DÖVÜŞ OYUNLARIYLA ARAM ASLA İYİ OLMADI. SUPER SMASH DE SONUÇTA BİR DÖVÜŞ OYUNU OLDUĞUNA GÖRE BENİM NE İŞİM OLABİLİRDİ Kİ?

KONTROL ZENGİNLİĞİ

Şimdi, oynadığımız oyun dövüş oyunu gibi "hardcore" bir oyun olunca, oyunun kontrolleri de büyük önem kazanıyor. Çünkü bu oyunu ilk defa oynayan "amatör" oyuncular olduğu gibi, senelerdir Super Smash oynayan, gözü kapalı kombolar yapan damardan oyuncular da var. Nintendo bu noktada Wii kumandasında ısrarcı olmayıp tam bir kumanda özgürlüğü sağlamış. Öyle ki, oyunu wiimote, Wiimote + Nunçaku, Gamecube kumandası, klasik kumanda, blender vb birçok alet edevatla oynayabiliyoruz. Şahsi fikrim damardan oyuncuların klasik alışkanlıklarından vazgeçemeyeceği ve tercihlerini Gamecube kumandasından yana kullanmak isteyeceği yönünde. Wii kumandası ile de gayet güzel oynanabiliyor oyun ama el alışkanlığı işte, ben bile Gamecube kumandasıyla çok daha fazla rahat ettim.

Oyunun oynanış tarzına gelmeden önce bu yeni Super Smash oyununun benim aşırı derecede takdirimi kazanmış bir özelliğinden bahsetmeliyim: Müzikleri. Oyundaki orkestral müzikler o kadar etkileyici ki bazen işi gücü bırakıp oturup bu müzikleri dinlemek istiyorsunuz. Oyunu Wii'nin ilk ve şimdiye kadarki tek çift katmanlı DVD oyunu yapan da sanırım bu müzik zenginliği. Oyunda toplam... Toplaaaam.... TOPLAAAAAM... 314 müzik var! Gerçekten büyüleyici.

Super Smash Bros Brawl'u diğer dövüş oyunlarından ayıran en önemli özellik, kahramanların bir enerji barının bulunmaması. "Nasıl yani?" diyorsunuz değil mi? Hemen anlatayım. Super Smash oyunlarında amacınız rakibi eşek sudan gelene kadar dövüp enerjisini sıfırlamak değil. Yapmanız gereken, rakibinizin "platform dışına savrulma ihtimalini" artırmak. Hala soru işaretleri görüyorum oralarda, şöyle anlatayım. Diğer dövüş oyunlarındaki enerji barının yerine Super Smash oyunlarında yüzdelik değerler var. Kahramanlar sopayı yedikçe altlarındaki yüzde değeri giderek artmaya başlıyor. Bu değer ne kadar yüksekse o kahramanın platformdan dışarı fırlama olasılığı o derece artıyor. Dolayısıyla rakibinizi şöyle inceden bir patakladıktan sonra atacağınız sıkı bir şamar onu platformun dışına savurmaya yetecektir. Diyelim ki dışarı savruldunuz, hemen oyunu kaybettiniz diye bir şey de yok, elinizden geldiği kadar platforma geri dönmeye çalışmalısınız. Bu farklı oynanış stili ilk başta biraz tuhaf gelse de kısa zamanda alışıveriyorsunuz.

YOK ÖYLE MEKANI TERKETMEK!

Platform demişken, oyunda dövüşlerin geçtiği mekanlar da gerçekten "mükemmel", bu kelimenin altını çizmek istiyorum, "mükemmel" hazırlanmış. Bir kere mekânlar asla sabit değil. Yani platformlar eğiliyor, bükülüyor, objeler parçalanıyor, gökten birşeyler yağıyor, aksiyon bir türlü bitmek bilmiyor. Tüm bunlara ek olarak örneğin Wario mekanında oynuyorsanız arkada mikro oyunların ortaya çıkması gibi karakterle özdeşleşmiş aksiyonların yer alması da oyundaki tasarım dehasını iyice gözümüze gözümüze sokuyor. Bazen ortalık öyle bir karışıyor ki kendinizi heyecandan tuşlara rastgele basarken bulabiliyorsunuz.

Oyundaki en ilginç özelliklerden biri de "The Subspace Emissary" isimli oyun modu. Bu mod, aslında tek kişilik hikaye modu ama o kadar güzel tasarlanmış ki, iyi kötü bir senaryosu olmasının yanında tüm karakterleri bir şekilde karşı karşıya getirmeyi başarması ile de gerçekten takdire değer. Oyun sırasında ara demoların bulunması ve toplanan etiketler yardımıyla yeteneklerin artırılabiliyor olması da oyuna inceden bir RYO havası katmış.

The Subspace Emissary dışında "Classic mode" ile önümüze sırayla gelen kahramanları dövüp sona ulaşmaya çalışabiliyor, "Event mode" ile bize verilen görevleri yerine getirmeye çalışabiliyor, "Home Run Contest" ile beyzbol sopasıyla bir kum torbasını en uzağa fırlatmaya çabalayabiliyoruz. Oyun bir dövüş oyunu olarak özünde çok oyunculu bir sisteme dayanıyor olsa da görüldüğü gibi tek kişilik modları da oldukça tatmin edici.

Çok oyunculu sisteme gelinceee... Super Smash Bros Brawl, önceki Super Smash oyunlarında mumla aranan bir özellikle beraber geliyor: ONLINE! Bu kadar hareketli, aksiyon dolu bir oyunu online oynayabilmek gerçekten çok ama çok eğlenceli. Ben de açıkçası bu oyunun nasıl bir şey olduğunu, gerçek Super Smash oyuncularının nasıl oynadığını hep bu online sistemi sayesinde öğrendim. Online sayesinde maç yapabilmenin yanında oynanan gerçek maçlara izleyici olarak katılıp seyredebiliyor, kendi yarattığımız bölümleri başkalarıyla paylaşabiliyor, kaydettiğimiz resimleri, videoları sergileyebiliyoruz. Arada bir rahatsız edici boyutlara ulaşabilen lag problemi dışında online gerçekten kusursuz çalışıyor. Lag da kanımca o kadar rahatsız edici seviyede değil.

İzninizle şöyle derin bir nefes alayım da nelerden bahsetmişim bir bakayım. Super Smash Bros Brawl o kadar dolu dolu bir oyun ki, içeriğinden tamamen bahsetmek iki sayfayla olacak bir şey değil gerçekten. Tek kişilik modların her biri üzerine uzun uzun konuşulacak kadar ayrıntılı ve bir o kadar da eğlenceli. Online mod ise apayrı bir dünya. Oyunu hiç oynamamışsanız bile burada oynanan birkaç maçı izlemek, size Super Smash'in neden dünyada bu kadar büyük bir hayran kitlesi kazandığını anlatacaktır. Peki bu oyun beni bir "dövüş oyuncusu" yaptı mı? Hayır. Bir sonraki Super Smash oyununu heyecanla bekliyor muyum? Hayır. Peki bu oyun karşısında saatlerimi harcadım ve arkadaşlarımı çağırıp birkaç el attım mı? Kocaman bir evet. Arada bir online maç yapma ihtiyacı duyuyor muyum? Kesinlikle evet.

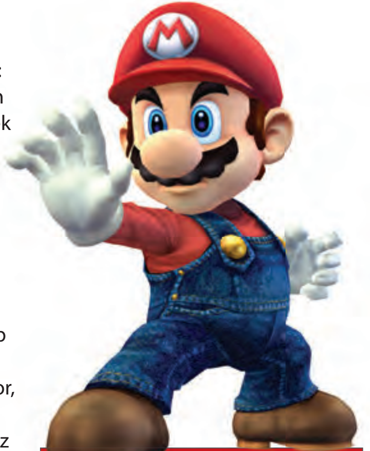
Türün hayranları için zaten elzem olan oyunu, benim gibi yabancılara bile canı gönülden tavsiye ediyorum. Çok farklı bir tecrübe sizi bekliyor.



1- Kirby: Abilerim kavga etmeyin ne olur.



2- Eeeh dağılın bea, kafam şişti! *Casss*



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Wii'ye son dönemlerde çok ender çıkan kaliteli oyunlardan biri. Wii sahipleri kaçırmamalı.

9.0



> Tür: Dövüş > Yapım: Sora Ltd. > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia (149 YTL) > Yaş Sınırı: 3+ > Web Sitesi: www.smashbros.com

BATTLEFIELD BAD COMPANY™

BİR DE SKORSKY'DEN SKORSKY'YE ATLARKEN ŞARJÖR DEĞİŞTİRME OLMASA

SİNAN AKKOL

Battlefield… Counter Strike'tan sonra ömrümden en fazla zaman çalan online oyun. "Oyunlar" demek daha doğru olur aslında, çünkü Battlefield 1942 ve çeşitli modları, Battlefield 2 ve bilimum modlarından sonra en son Battlefield 2142 başında sabahlamıştım. Ama BF2'nin kalbimdeki yeri ayrıdır, envai çeşit kurnazlıklarla frag almanın keyfini bana yaşatan başka bir oyun olmamıştı. Bir binanın önüne jip çekip, girişiten görülebilir bir yere bir tane C4 yerleştirmek mesela. C4'ü gören kuntiz düşman, bir tuzağı önceden fark ettiğini zannedip boş jipe atlamak ve uzaklaşmak isterken, jipin bir yanına ikinci bir C4 yapışık olabileceğinden asla şüphelenmez :)

Ama bugün burada, benim yalnız kurt olarak geçirdiğim (asla iyi bir takım oyuncusu olamadım) BF2 günlerimden kalan anılarımı dinlemek için toplanmadık. Bugün burada, konsollara çıkan ilk adam gibi Battlefield oyununun şerefine toplandık. Evet biliyorum, daha önce *Modern War* çıkmıştı. Ama o BF'nin hak ettiği yere ulaşmasını sağlayamadı konsollarda. Üstelik konsollarda online oyunlar tam manasıyla olgunlaşmamıştı o çıktığında. PS3 ve Xbox 360 sağolsun, aksiyon oyunlarını online oynamak isteyenler PC'ciler kadar şanslı artık.

KONULU BATTLEFIELD

Bad Company'nin tek kişilik modunun bir hikayesinin olması ve oyunun bu hikaye çevresinde akması hoş bir değişiklik olmuş. *Unreal Tournament* ve Battlefield serilerinde ne zaman "tek kişilik bölümlerimiz de olacak" denilse, hep rahatsız olurum. Botlara karşı oynanan deathmatch seansları tek kişilik mod olarak yutturulmaya çalışılır daima çünkü. Bad Company'de çok başarılı olmasa da bir hikaye var. "Hababam Takımı" diyebileceğimiz 3 kişilik Bad Company'ye atanmış yeni asker Preston Marlow'u yönetiyoruz oyunda. Ne acayiptir ki "işe yaramaz bunlar" diye daima en önden,



en tehlikeli görevlere salınan Bad Company, tüm görevleri başarıyla yerine getiriyor ve arkadan gelen Amerika kuvvetlerine yapacak tek bir iş bile kalmıyor. Hatta oyunun bir yerinde Sweetwater bu durumdan kıllanıp "ya bu bizim görevleri Özel Timcilerin yapması gerekmiyor mu aslında?" diye soruyor.

Amerikan güçleriyle Rus ordusunun Serdaristan (gülmeyin, *Bourne Conspiracy*'de de İvan Divandelen adında bir Türk general vardı) isimli ülkedeki çatışmasıyla başlıyor oyun. Serdaristan gayet tırt bir ülke. Ve onun tırt diktatörü -ilerleyince göreceksiniz :)- askeri işleri bir paralı asker grubuna vermiş ama paralı asker grubunun bambaşka planları olduğunu fark edememiştir. Bizim 4 kafadar da "ulan orduya katıl dünyayı gör dediler, salıyorlar bizi en önden cepheye, bari cebimizi dolduralım" diyerek bu paralı asker grubunun külçe külçe altınlarının peşinden bin türlü maceraya atılmaya karar verir.

1- Serdaristan'ın yiğit askerleri kamera kapmaca oynamaktan çok hoşlanırlar.

2- Havan topu ateşi altında kalırsanız, eliniz ayağınıza karışıyor. Bir eve sığınmak da artık kurtuluş değil, zira çatı da deliniyor.







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Adam gibi tek kişilik modu var
+ Duvarlar artık güvenli değil!
+ Kum torbalarından yığınaklar da!
+ Ağır bombardıman silahlarını kullanmak çok zevkli
+ Silah ses efektleri, sanki yanıbaşınızdan geliyor gibi
- Oyun yeni başlayanları çok zorlayacak kurt oyuncularla dolmuş bile
- Altyazısı olmayan oyunlara katlanamıyorum
- Tek kişilik modu daha iyi olabilirdi (evet, dayak istiyorum)
- Çevre grafikleri soğuk ve kalitesiz

ALLAH'TAN SİGORTAMIZ VAR

Frostbite motoru sayesinde etraftaki her şeyin kırılıp dökülür olması sağlanmış. Ama bu koca binaları yıkacaksınız demek değil. Her binanın hasar almayan en az bir duvarı var. Binalar yıkılmıyor, sadece duvarlarında delik açılıyor. Yıllaar öncesinin *Red Faction* adlı oyununda olduğu gibi. Ama bu konuda ondan çok başarılı olduğunu söyleyebilirim. Oyunu oynarken birçok kez kontrpiyede kalmanızı da sağlıyor bu yıkılabilirlik durumu. "Oh, binaya attım canımı, kurtuldum!" derken, nereden geldiği belli olmayan bir roket yanı başımda dana gibi bir delik açıverdiğinde, toz duman ve yıkıntı arasından bana saydıranları göreceğim derken bir rahat nefes alamadım. Yapımcılar da sağolsun, her binanın yanına, sağına soluna kırmızı kırmızı patlayıcı bir sürü şey yerleştirmişler (bunlardan birisinin arkasına saklanırsanız, vay halinize). Bad Company'de kendinizi nispeten güvende hissedeceğiniz tek yer Rus tanklarının içi.

Oyunun hem tek, hem de çok oyunculu modunda ilginç bir şeye rastladım: Patlamadan aldığınız hasar, vurulmaktan çok daha düşük. O yüzden sık sık arkasında bulunduğunuz siperin havaya uçmasından sonra üstünüzdeki tozu silkeleyip canınızı atacağınız bir sonraki sipere doğru koşturmak, henüz siperiniz sağlamken kafanızı çıkartıp mermiyi alnınızın çatına yemenizden çok daha mantıklı.

YAPAY ZEKÂ

Düşman üslerine dilediğiniz kadar sessiz yaklaşın, ilk merminizi attığınız andan itibaren ortalık cehenneme dönüyor. Belli bir menzildeki tüm düşmanlar sizin varlığınızdan haberdar oluyor ve peşinize düşüyorlar.

DAHA BİRİNCİ HAFTADAN HEADSHOT CANAVARLARI TÜREMİŞ ORTAMDA. BU DA KURTLAR SOFRASINA MEZE OLMANIZA NEDEN OLABİLİYOR.

Yapay zekânın iyi olduğunu söyleyemeyeceğim ne yazık ki ama arkasına saklandığınız beton duvara bile güvenemediğiniz bir FPS'de, bir de yapay zekâ başarılı olsa halimiz nice olurdu kimbilir. Yapay zekâ sadece görevini yerine getiriyor ve size vurabilecek bir sürü hedef sağlıyor. Sağa sola takılıp göz zevkinizi bozmuyorlar ve attıklarını da vuruyorlar Allah için. Kafanızı siperden çıkartmaya korkacaksınız.

Daha doğrusu "korkabilirdiniz" demeliydim çünkü oyunda GOD MODE ON şekline oynuyorsunuz. Her öldüğünüzde, öldüğünüz yerin birkaç adım gerisinde pat diye "spawn" ediyorsunuz. Ve o ana kadar öldürdüğünüz herkes, yaptığınız her şey aynen geçerli oluyor. Sanki her öldüğünüzde bir klonunuzu savaş alanına gönderiyorlarmış gibi gelen bu durumu daha önce *Bioshock*'ta da yaşamıştım. Ve o zaman da oyunların özündeki "ölerek bir şeyleri kaybetme" korkusunun tamamen elimizden alınmasının, oyunun zevkini büyük ölçüde kaçırdığını söylemiştim. Ama Bad Company'de bu rahatsızlık daha az çünkü aynı yerleri tekrar tekrar oynamayı değil, güldür güldür düşman üslerine akmayı isteyeceksiniz.

Sağlık sorununuz da olmayacak. Dolması sadece 5-6 saniye süren sihirli sağlık enjektörleriniz var. Üstelik takım arkadaşlarınız da hiç hasar almıyor… Bütün bunlar oyunun zevkinden alıp götüren şeylermiş gibi gelse de oyunun tek kişilik bölümlerini akıcı bir hale getiriyor.

Tanklar, hafif zırhlı araçlar, silahlı nehir botları, golf arabaları ve altından bir helikopter kullanacaksınız oyun boyunca (Serdaristan'ın hükümdarı çok tırt demiş miydim? Ona bir de "kıro" sıfatını ekleyiverin). Bütün araçların kullanımı acayip rahat, helikopter kullanmak ise PC'dekinden çok daha kolay hale gelmiş. Tanklarla binalara dalıp öbür taraftan çıkarak düşmanın yüreğini ağzına da getirebiliyorsunuz.

KEŞKE ÇOK OYUNCUM OLSA

Oyunda zurnanın öttüğü kısım, multiplayer. Bad Company'yle, Battlefield konsollara uyarlanabileceği en iyi şekilde uyarlanmış. 24 kişi, 12'şerlik takımlar halinde 8 farklı haritada birbirine giriyor. Oyunun kendine özgü modu olan Gold Rush'ta, savunmadaki takım iki sandık dolusu altını korumaya çalışırken, saldıran takım bu sandıkları bombayla açmaya çalışıyor. Saldıran takımın belli sayıda spawn hakkı var ve bu bitince kaybediyor, savunan takım ise belli sayıda sandık patlatılınca. Bu basit oyun modu; sayısız silah, rütbe sistemi, belli şeyleri yaptığınızda devreye giren ödül sistemiyle birlikte toptan düşünülünce, ustalaşmak için aylarca dişinizi tırnağınıza takacağınız bir oyun haline gelmiş. Yalnız bir handikapı var, şu erken zamanlarında bile yeni oyuncular acımasızca eziliyor. Daha birinci haftadan headshot canavarları türemiş ortamda ve oyunda *Metal Gear Online*'daki gibi sizin seviyenize uygun sunucuyu sizin için seçen bir sistem olmaması, kurtlar sofrasına meze olmanıza neden olabiliyor.

Ama oyunun çok oyunculu kısmı gerçekten mükemmel. Sıfıra yakın lag var, olasılıklar sınırsız gibi… Tek derdim, iki tane spawn seçeneğinin az olması: Ya üssünüzde başlayıp nefes alacak ama savaş alanına kadar taban tepmek zorunda kalacaksınız ya da takım arkadaşlarınızın yanında spawn olacak ve o an atılmış bir havan sal-dırısının tepenize inmemesi için dua edeceksiniz. Bir de, keşke yere tam yatmak da olsaymış.

Şahsen hala üstüne Realism 2.0 modu kurulmuş Battlefield 2'yi tercih ederim. Ama bu, Bad Company'nin çok çok iyi bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Ve PS3 bir oda ötemde durdukça, server bulma ve lag derdi olmadan BF oynama isteğim kabarınca, artık ikinci bir alternatifim var. Ve savaşın bana olmasını isteyeceğim en yakın mesafe de bu.

1- "Yıkarım bu üssü kafanıza" tehditleri, artık boş değil.

2- Smiley'li el bombaları Bad Company'de standart mühimmat.







SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Beni konsolda artık online oyunculuğun olgunlaştığına ikná eden oyun oldu bu. BF serisini sevenler kaçırmamalı.

8.3



> **Yapım:** DICE > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (160 YTL) > **Yaş sınırı:** 16+ > **Oyuncu sayısı:** 1-24 > **Web:** badcompany.ea.com

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

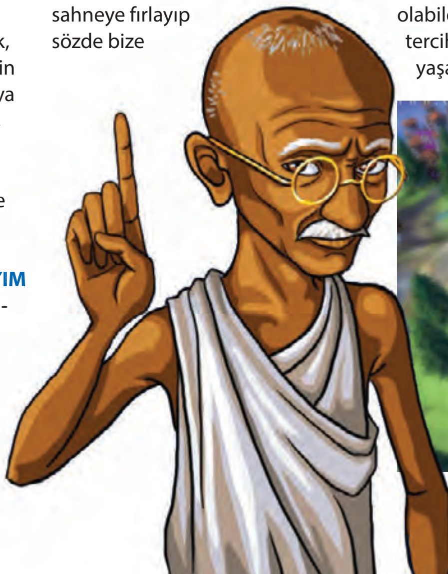
BEBELERE BALON - C. SERPİL ULUTÜRK

Müzikle aranız iyiyse King Crimson'ı da biliyorsunuzdur, en azından oyunlarla ilgili olan herkesin Civilization'ı bildiği kadar. King Crimson'ı hiç dinlememiş de olsanız uzaktan saygı duyarsınız. Sebebini çok merak etmeseniz de bilirsiniz; o bir klasiktir, sevenleri için hiçbir şeyle kıyaslanamayacak kadar özel ve vazgeçilmezdir. Yine de eliniz bir King Crimson albümü almaya gitmez, çok merak edip aldıysanız da uzun süre dinleyemezsiniz, sıkar çünkü. Ama olsun, CD rafınızda durması bile iyidir, verdiğiniz paraya acımazsınız. Ama diyelim günün birinde King Crimson daha çok insana ulaşmak, yeni akımlara uyum göstermek için örneğin Muse tarzı müzik yapmaya karar veriyor… Oysa bu pop tavır, efsaneye hiç yakışmıyor. Tıpkı bu elimizdeki Civ gibi. Sid Meier'ın Civilization'ı da Sims'e benzemeye kalkınca saçmalıyor…

BEN SID'İN SIZLAYAN VİCDANIYIM

Bundan sonra çıkma ihtimali olanları da katarak söylüyorum, Xbox 360'ta (ve PS3'te) görebileceğiniz en iyi sıra tabanlı stratejilerden biri olarak kalacak Civilization Revolution. Ama bence bu bile durumu kurtarmaya yetmiyor. Çünkü ne 360'ın doğasında STS oynatmak var, ne de Civilization'ın doğasında "pop" olmak. Nitekim oyunun karşısında geçirdiğim süre boyunca, bir gudubete baktığım hissinden bir türlü kurtulamadım. Ameliyatlı Michael Jackson tarzı bir yapay estetiğe sahip, özgünlüğünü kaybetmiş ama güzelleşmiş grafiklerini (oyunun burnu düşecek diye korktum oynarken) sevmedim. Daha çok uygarlık, daha uzun oyun süresi gibi seçeneklerden yoksun ve her halükarda avuç içi kadar olan haritasından nefret ettim. Abuk subuk animasyonlarla sahneye fırlayıp sözde bize akıl veren diplomasi, bilim, ekonomi danışmanlarını gördüğüm yerde kovaladım. Rakip uygarlıkların bir gıdım "acaba?" dedirtmeyen, ikilem yaratmayan akılsız önerilerine sinir oldum. O sinirle ordular kurdum, en yakın komşudan başlayarak herkese savaş ilan ettim, sırayla bütün şehirleri aldım. Hırsım geçmedi, cici bici görünen dağlara, bayırlara, çayırdaki canım kuzulara saldırmaya kalktım, dünyayı yok etmek istedim. Ama öyle bir seçenek de yoktu.

Civilization'ı oynarken siz de benim gibi haritaya olabildiğince hızlı, olabildiğince çok yayılma taktiğini tercih ediyorsanız, Revolution'da yaşayacağınız en büyük travma yukarıda da bahsettiğim o el kadar harita olacak. Çünkü toplam dört uygarlığın yerleştiği bu haritada savaşa girmeden genişleyecek toprak bulmak imkânsız. Ama ben birkaç Wonder yapmadan, Ortaçağ'a ulaşmadan savaş falan istemiyorum belki? Yok öyle bir şansım. Ya iki üç şehirden ibaret az gelişmiş bir uygarlık kurup "süper güçler bana saldırmasın" diye dua ederek ufak ufak teknoloji araştıracağım (yanlış tercih) ya da şehirlerimde üretim önceliğini askeriyeye vereceğim ve rakiplerim güçlenip tepeme binmeden önce ben harekete geçeceğim (dayatılan doğru tercih). Çünkü tarihin en mülayim liderleri bile Revolution'da birer şahin rolün-





Revolution'ın liderlerinin sözleri, yeni bir "ölmeden önceki son sözler" koleksiyonu çıkartacak kadar ahmakça.

1- Üç kişi toplaşıp ordu kurmak, sadece Civ Rev kışlasında geçerli bir fantezidir sanırım (hem de mor üniformayla).

2- "Yazı boyunca bizden hiç bahsetmedin… Öleceksin!" diyor barbar burada.







"Sevgili Trabzonlular, sizi şehir yapalım mı?" demecinden beri düşünüyorum, acaba kültür danışmanı olarak Tansu Hanım'ı işe almakla kötü mü ettik?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yeni bir Civ nesli yaratabilir
+ Çok hareketli, canlı
+ Kontrol sistemi zekice basitleştirilmiş
+ Online seçeneği

- Derin bir oyun olmaktan çok uzak
- Haritalar inanılmaz küçük
- Senaryolar özel bir deneyim içermiyor
- Danışmanlardan düşmanlara yapay zekâ yetersiz

de. Her an sizden bir şeyler (para, teknoloji, vs) talep ediyorlar ve geri çevrilmekten de hiç hoşlanmıyorlar. Yani savaş kaçınılmaz.

CIVILIZATION SERİSİNE HEP UZAKTAN SAYGI DUYMUŞ AMA "OYUNU ÇÖZEMEM" KORKUSUYLA YANINA YAKLAŞMAMIŞ OLANLAR İÇİN ÖNEMLİ BİR FIRSAT BU

BEN SID'İN KAYNAYAN MİDESİYİM

Savaşalım o halde. Oyun son derece hızlı olduğu için birkaç turn içinde asker üretmek ve mesafeler çok kısa olduğu için de hızla hedef noktaya ulaşmak mümkün. Bu durum, savaşa girmeye niyetlendiğimizde yaşadığımız uzun hazırlık sürecini tamamen ortadan kaldırıyor ve "hadi savaşalım" dediğiniz andan beş altı tur sonra şehirler düşmeye başlıyor. Burada şahsen en garipsediğim şey, birimleri gruplayamamak oldu. Tek gruplama yöntemi, aynı tür birimden üç tane üretip onları bir ordu haline getirmek. Bu sadece birlikte hareket etmelerini sağlamakla kalmıyor, teker teker gösterdikleri performansın çok daha üstünde bir güç kazandırıyor birimlerinize. Böylece oyunun en vazgeçilmez özelliklerinden biri oluyor ordu kurmak. Öte taraftan, eskisi gibi bir birim zenginliği beklemeyin. Her çağın ve her bir uygarlığın bir-iki favori birimi var, sürekli bunlardan üretip duruyoruz. Fakat birimlerinizi yeni teknoloji buldukça upgrade etme seçeneğiniz olmadığından (ve yine çağ atlama hızı çok yüksek olduğundan) bir şehir kuşatmasında mancınık ve tankı yan yana görebiliyorsunuz. Buna "birim zenginliği" demek için de fazla iyimser olmak gerek.

Oyunun teknoloji ağacı da bir hayli budanmış. Bir gelişme stratejisi kurmanıza filan gerek bırakmayacak kadar seri bir şekilde her alanda çatır çatır gelişebiliyorsunuz. Tabii bu "fast food Civilization" mantığından rakipleriniz de sizin gibi yararlandığı için hızla gelişmek bir avantaj değil, sadece oyunun sonu daha çabuk geliyor. Zaten oyunun sonunu getirmek için fazla bir şey yapmanıza gerek yok. Savaştaysanız sadece rakip başkentleri alarak, ekonomiye kastıysanız Dünya Bankası Wonder'ını üretip 20 bin de para biriktirerek, kültürle ezmek istiyorsanız 20 wonder dikerek amacınıza ulaşabilirsiniz. Ama gerçekten amacınız ortalama 1-1,5 saatte oyunu bitirmek mi? Revolution öyle zekice kurgulanmış ki ne kadar uğraşsanız da oynama sürenizi uzatamıyorsunuz. Her çeşit zaferi tatmak ve senaryoların tamamını oynamak için en fazla bir haftaya ihtiyacınız var.

BEN SID'İN MAHALLEDEN ARKADAŞIYIM

Revolution'ın başladığı yer, sanırım tam da bu nokta. Oyunu tek başınıza yeterince oynadıktan sonra bir de online'ını görmek istiyorsunuz ve sizinle aynı dertlerden muzdarip üç rakiple bir haritada toplanıyorsunuz… Özellikle de benim gibi dişinin kovuğuna yetmeyen bir oyun deneyiminin ardından kendini Live'a atan kalbi kırılmış arkadaşlarla Civ Rev nihayet anlam kazanabiliyor.

Şimdi ben bu oyunu kimlere önersem? King Crimson sevenlere mi? İçinden şahı çıkartılmış bir satranç klonunu satranç sevenlere önermek kadar saçma geliyor Revolution'ı Civmankyaklara önermek. Öte yandan hızlı, renkli, aksiyonlu oyunları tercih edenler için de iyi bir seçenek olamayacak kadar sade. Bir tek şu olabilir; Civilization'a hep uzaktan saygı duymuş ama oyunu çözemem korkusuyla yanına yaklaşmamış olanlar için gerçekten önemli bir fırsat bu. Benim yazı boyunca yakındığım şeylerin hiçbirini dert etmeyecektir onlar. Çünkü iyi tasarlanmış, eğlenceli, hayat dolu bir oyun var karşınızda, tek kusuru Civilization olmaması...

Ben Sid'in devrime yetmeyen nefesiyim

Revolution, adı üstünde Civ dünyasını değiştiren bazı hamleler yapıyor. Eskiden beri oynamıyorsanız size devrim gibi gelmeyecektir tabii ki ama CivIV'ün başından yeni kalkmış olanlar için en dikkat çekici değişimler şunlar:

- 12 yaşından küçüklere de Civ oynama ve oynatma hakkı veriyor: Bunu sadece daha renkli, albenili bir arayüzle yapmıyor ama. Kırpıyor, küçültüyor, bazı özellikleri tamamen yok ediyor. Basitleştiriyor ki herkes anlasın.

- İşçi sınıfını özgürleştiriyor: Şehrinizi kurduğunuz anda çevresindeki kaynakları toplamaya başlayan bir gönüllüler topluluğu peydahlanıyor. İşçi üretmeniz, çalıştırmanız gerekmiyor. Eski işçilerimiz, "Şefim, yarım saat önce bir tiyatro söylemiştik, nerede kaldı?" diye yakınan burjuva sınıfına katılıyor. Gönüllü çalışanlarımızsa prensip sahibi tipler. Bizden komut almıyorlar, istediklerini yapıyorlar.

- Ülkenin konuşma dilini değiştiriyor: "Emirlerinizdeyim" diyen orduların, sizinle sadece yazışarak iletişim kuran resmi danışmanların yerini Simce konuşan, üstüne bir de Sims karakteri gibi davranan yeni birimler alıyor. Takdir edersiniz ki Sims'den fırlamış bir kara kuvvetleri komutanı hiç güven vermiyor.

- Ve şapka devrimini yapıyor: Ben de şapkamı alıp gidebiliyorum bu sayede.

-Ama cidden, asıl önemlisi her yeni Civilization'da poposu Bürosit formunu alan oyunculara yepyeni bir şey sunuyor Revolution: ***Kanepenin konforu***. Oyundaki en devrimsel özellik bu benim gördüğüm.





SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Bugüne kadar Sid'in yaptığı hiçbir Civ, 8'in altında not almamıştı, ikimizden birinin emekliliği geliyor galiba (onun).

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Sıra tabanlı strateji > **Yapım:** Firaxis > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (160 YTL) > **Yaş sınırı:** 10+ > **Oyuncu sayısı:** 4 > **Web:** www.civilizationrevolution.com

NINJA GAIDEN II

PANDA DEĞİL, AYI! - ALİ SEZGİN

Ninja Gaiden ve oyuncular arasında her zaman karmaşık bir sevgi-nefret ilişkisi olmuştur. Harika görseller ve oynanabilirlik her göreni direk olarak kendine bağlarken, bu bağ sonradan Ninja Gaiden'ın zorluğu yüzünden gözyaşlarına dönüşür. Ninja Gaiden 2'nin çıkışı beni de garip duygulara itti. Saatlerce usanmadan oynayacağımı biliyordum. Oyundan nefret edecek noktaya gelsem de, saçma bir boss için günlerimi harcayacak olsam da kaçışım yoktu. Yapımcı Tobonomu Itagaki beni kancasına almıştı bir kere...

Kargocuyu -tabiri caizse- hırpalayarak aldım oyunumu ve kutusunu parçalayarak şiddet eylemime devam ettim. Açıkçası yazarlık yapmama rağmen oyundan alacağım zevki bozmamak için neredeyse yayınlanan hiçbir ekran görüntüsü ve bilgiye bakmamıştım ve ne beklemem gerektiğinden emin değildim. Klasik Japon oyun menüsü olarak adlandırılabileceğim arayüzle biraz uğraştıktan sonra Ninja Gaiden'a başladım. Oyun Tokyo'da, dünyanın geleceği tehlikede olduğu halde hâlâ bize iksir ve silah kakalamaya çalışan Murumasa'nın dükkanında başlıyor. CIA ajanı olduğunu öğrendiğimiz Sonia, Murumasa'yı ninjamız Hayabusa hakkında sorgularken içeri örümcek klanı ninjaları dalıyor ve aksiyon başlıyor. Hemen şunu söyleyeyim; aynı ilk oyunda olduğu gibi burada da hikayeden bir şey anlamak mümkün değil. Öyle ki ben bile bu satırları yazarken oyunun kitapçığından fazlasıyla faydalanmak zorunda kaldım. O yüzden "Ninja Gaiden 2'nin hikayesi de güzelmiş" tarzı laflar duyarsanız, hiç heveslenmeyin. Tokyo'dan hemen sonra New York, Fuji Dağı, Hayabusa Köyü gibi mekanları da geziyoruz ama neden gidiyoruz, nereye gidiyoruz, kesinlikle belli değil. Özetle kaçırılan ajanı ararken şehirlerdeki büyük iblisleri yok ediyor(muş)uz. Sonuç olarak, "Ryu dünyayı geziyor" temasını bir noktaya kadar yesek de, ninja gibi potansiyel sahibi bir temanın harcanması çok yazık olmuş.



RÜZGARA KAPILMIŞ BİR YAPRAĞIM

İlk dakikalardan hemen dikkatimi çeken, oyunun kesinlikle eskisi kadar zor ve eskisinden bile daha kanlı olduğuydu. Oyunun zorluğuna yazımın ilerleyen bölümlerinde zaten bol bol değineceğim, o yüzden öncelikle çok merak edilen kafa kol koparma kısmını çözelim. Eski oyunun aksine Ryu kılıcıyla düşmanlarını parçalara ayırmak konusunda oldukça rahat. Kombolarınız sonucunda kolu ve bacağı kopan rakip ninjalardan öyle çok göreceksiniz ki kısa sürede normal gelmeye başlayacak. İşin güzel yanı, bu olay dekoratif bir ekstra falan değil. Bacağını kestiğiniz bir ninja öleceğini anlıyor ve yanınıza yeterince yaklaşabilirse fazlasıyla can yakan bir intihar saldırısıyla işinizi bitirmeye çalışıyor. Onca hengamenin içinde bu tarz düşmanların yarattığı stres kesinlikle değişik bir tat yaratmış çünkü adamı öldürsen bir dert, öldürmesen ayrı dert... Ama Ryu yakalayabilirse organ sıkıntısı çeken rakiplerinin işini güzel bir animasyonla bitirebiliyor. Elbette bu "yaptım, oldu" denecek kadar kolay bir iş değil. Bir yandan diğer düşmanlarınızın darbelerinden kaçmaya çalışırken, diğer yandan sürüne sürüne yanınıza yaklaşmaya çalışan ninjaları durdurmak maharet istiyor.

Oyunda ilerledikçe, önceki NG'lerde sadece boss olarak görmeye alıştığım büyüklükte yaratıkların toplu olarak geldiklerini görmek beni hem gerdi, hem



Ninjayım ama zincir bende!

İyi ki Wolverine filminden gelen teklifi reddettighhhhh…..



SON DÖVÜŞ MÜ?

Ninja Gaiden 2 oynayacağınız son NG olabilir çünkü serinin mimarı Tobonomu Itagaki maddi anlaşmazlıklar yüzünden gemiyi bir cumburlop efektiyle terk etti. Yeni bir Ninja Gaiden yaratılsa bile başında Itagaki olmayacak ve o olmadan Ninja Gaiden'ın aynı tadı vereceğinden fazlasıyla şüpheliyiz. Itagaki şimdilik yeni bir firmayla anlaşmış değil, yeni firmasında Ninja Gaiden benzeri bir oyun mu yapacak yoksa bambaşka bir projede mi yer alacak, bilemiyoruz. Ancak yeni bir futbol serisi yaratsa bile kanın gövdeyi götüreceğinden eminiz.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yüksek oynanabilirlik
+ Kaliteli müzikler
+ İlginç düşmanlar
+ Başarılı atmosfer

- Belirli bölümlerde vasat bölüm tasarımları
- Varolmayan senaryo
- Kamera sorunları
- Oyun hala çok zor

Örümcek yerine Kelebek klanına mı saldırsaydık acaba?

de pek bir sevindirdi. Tamam ortada dişe dokunur bir hikaye yok ama yine de iblislerin dünyayı işgalini tema edinmiş bir oyunda neredeyse hiç şeytanla karşılaşmamak artık biraz garip kaçmaya başlamıştı. Özellikle ilk oyunda kullanması zor olan ağır darbeler ve şeytanlarımız NG2'de iyi bir ikili oluşturuyorlar. Yenilik demişken yeni arayüzden bahsetmemek olmaz. Eski oyunda basit bir silah değişimi için oyunu durdurup, menüyü açıp, silah sekmesine gelip ilgili silahı seçmek gibi oldukça uğraştıran bir sisteme maruz kalıyorduk. Ama NG2'de oyun içinde hızlıca silah seçebiliyoruz. İlk oyunu sırf bu işin zahmetinden dolayı tek silahla bitiren bir sürü insan tanıdığımı düşünürsek bu yeniliğin ne derece önemli olduğunu anlayabilirsiniz. Sistemin hantallığından dolayı hâlâ dövüş esnasında silah değiştirmek pek akıl kârı değil. Halen bu şirin arayüzü kullanmak, büyük dövüşlerde dakikalarca menü ile boğuşmaktan çok daha başarılı işliyor.

BAK NASIL SÜZÜLÜYORUM

Bu yazıyı yazarken kafamı en çok karıştıran sorun Ninja Gaiden 2'nin görselleri oldu. Kimi yerlerde sayısız yeni nesil oyunla boğuşmak zorunda kalan bu gözleri bile hayran bırakan detaylar ve akıcılık varken, bazı bölümler neredeyse ilk oyundan bile daha eski ve detay fakiri görünüyordu. İyi haber ise oyunun neredeyse hiç kasmıyor olması. Ninja Gaiden gibi en küçük bir hatanın bile saatler verdiğiniz emeğinizi yok edebildiği bir oyun için bu kesinlikle çok önemli. Özellikle kanın gövdeyi götürdüğü, ortalıkta organların uçuştuğu anları izlemek bile en az oynamak kadar zevkli. Yaşadığım tek büyük sorun, ilerleyen bölümleri yüklemek için oyunun olmadık anlarda donması oldu. Ellerimde Lunar'la hangi düşmanın önce hamle yapacağını tahmin etmeye çalışırken sahnenin donup YÜKLENİYOR yazısının girmesi tahmin edebileceğiniz üzere pek hoş bir duygu sayılmaz. Lunar demişken; oyuna yeni eklenen silahlar görünüş olarak oldukça hoş olmalarına rağmen hiçbiri bana son seviyeye çıkarılmış Dragon Sword ve Lunar ikilisinin tadını veremedi. Silahların çoğu oyun için ya fazla yavaş ya da haddinden fazla hızlı. Yine de tekrar oynanabilirlik açısından cebinizde birden fazla silahın bulunması kulağa o kadar da kötü gelmiyor.

Bu arada seslendirmeler ve efektler ilk oyundan çok farklı olmasa da özellikle müzikler kesinlikle çağ atlamış. Urban-Techno olarak tanımlayabileceğim müzikler ortama iyi oturmakla kalmıyor, tempoları sayesinde oyuncuyu daha agresif olmaya zorlamayı başarıyor. Ritme bağlı darbelerle kol kesmek ve bir milisaniye erken davranırsanız sonunuz olabilecek darbeleri savuşturmak kesinlikle oyuna apayrı bir hava katıyor.

BIG BOSS KAMERA

Şimdiye kadar okuduklarınız ağzınızı sulandırmaya başladıysa artık sizi ayın karanlık tarafına doğru alabiliriz. Şu ana dek sizden köşe bucak sakladığım küçük bir detaya geldi sıra: Oyunun kamerası o kadar kötü ki, onca ninja, örümcek ve tam olarak ne olduğunu hâlâ bilmediğim tonla yaratığın yanında bir de kamerayla boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Aksiyon halindeyken sürekli yer değiştirmeniz gerektiğinden ya Ryu ya da rakipleri sürekli ekranın dışında kalıyor ve hiç beklemediğiniz bir anda ters bir köşeden pörtleyebiliyorlar. Öyle ki oyunda sadece silahlar konusunda değil, bir de kamera kullanımında uzmanlaşmanız gerekiyor.

Gelelim ilahi sorumuza; oyun zor mu? ZOR! Seriye yabancı olan veya *God of War* tarzı sayısız kombo saydırılabildiğimiz oyunlara alışmış oyuncular kesinlikle çok zorlanacak. İlk oyundaki gibi yine yapay zekâ kesinlikle hata affetmiyor ve saldırmak için sizin savuşturmanızı beklemiyor. Bu stresin üzerine bir de kolu bacağı kopunca intihar saldırısına geçen psikopat düşmanlar eklenince şıpır şıpır terlemek de, o teri silecek fırsat bulamamak da kaderiniz oluyor. Boss'lar ise taktiğini çözdüğünüz sürece ilk oyundaki kadar zor olmamakla beraber oldukça enteresan dövüşler yaşayacağınızın şimdiden müjdesini verebilirim.

Bu kadar çok aksiyon oyunu varken Ninja Gaiden 2 alınmaya değer mi? Saydığım bunca eksikliğine ve kimi bölümlerde görsellerin yarattığı hayal kırıklığına rağmen bence hâlâ türünün en zevkle oynanacak yapımlarından biri olmayı başarıyor. Pek çok oyuncu NG2'nin zorluğu yüzünden erkenden pes edebilir, biliyorum ama gerçek şu ki aksiyon denen türün ekrana çıkan tuşlara basmaktan ibaret bir sisteme dönüşmeye başladığı bu dönemde, oyuncuyu gerçekten zorlayacak ve saatlerce uğraştıracak bir oyun bulmak neredeyse imkansız. Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz, yatmadan önce onu düşünecek, işteyken basit bir düşmanın sizi nasıl öldürebildiğini anlamaya çalışacaksınız. Xbox 360'daki alternatifleri ortalamanın üzerine çıkmayı zar zor başarırken (*Conan* ve *Viking* mesela), Ninja Gaiden 2 bütün eksikliklerine rağmen deliler gibi oynanmayı hakediyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Alternatiflerinin Conan ve Viking olduğu bir dünyada Ninja Gaiden kraldır!

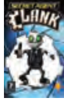
8.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Yapım:** Team Ninja > **Dağıtım:** Microsoft Game Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** HALA YOK! (Niye?!! NİYEEEEE?!!) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** www.xbox.com/en-US/games/splash/n/ninjagaiden2/


Clank'in dışında da bazı hoş karakterlerle oyunda ilerleyeceksiniz.


O ki bir Street Fighter dövüşçüsü...



SECRET AGENT CLANK

YOKSA SİZ CLANK'İ MUTFAK ROBOTU MU SANDINIZ? - VOLKAN TURAN

Sony'nin platform türünde liderliği ele geçirmesindeki en büyük pay şüphesiz *Ratchet and Clank* oyunlarıdır (ardından da *Jack and Daxter* gelir). Sony'nin sırrı tabii ki Nokta ile Virgül tarzı (ah 80'ler ah!) birbirine uyumlu ama bir o kadar da ters karakter yaratmak ve bunu eğlenceli, gelişmiş oynanabilirlikle süslemek… diye düşünsek de ayrılmaz ikili Ratchet ve Clank, bu oyunda ayrılmak zorunda kalıyor. Ratchet hırsızlık sırasında yakalanıyor ve vefalı dostu Clank de onun suçsuz olduğunu ispatlamak için yollara düşüyor (tıpkı Daxter'ın Jack'ten ayrılıp solo kariyer yapmaya karar vermesi gibi).

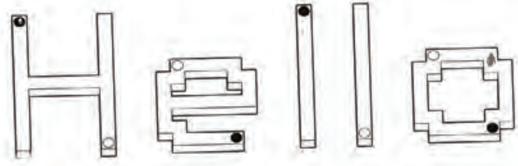
Clank adlı robotumuz pek bir marifetli. Yeri geliyor Lara Croft gibi atlıyor zıplıyor, tırmanıyor, yeri gelince de Kratos gibi tüm hünerlerini sergileyip karşısında ne var ne yok darmadağın ediyor. Oyunda bazı bölümler için gizlice ilerlemek gerektiği vurgulansa da aslında hiç saklanmadan da ilerlenebiliyor. Hareket skalamız da çok geniş sayılmaz. Üçgen tuşuna basınca bir dizi item-saldırı göstergesi çıkıyor ve giderek yükselen aksiyon oyundan edindiğimiz keyfi katladıkça katlıyor. Tabii ki Daxter'daki kadar eğlenceli bir ortam beklemiyoruz oyundan (niyeyse) ama Clank de elinden geleni yapmış diyebiliriz.

Bütün iyimserliğime rağmen bir süre sonra bölümlerin ve içeriğin sıradanlaştığını kabul etmek zorunda kaldım. Gönül daha canlı, heyecanlı bölümler görmek isterdi. Ayrıca kamera sistemi yüzünden çileden çıktığım da oldu. Kamera L-R tuşlarıyla çevrilebiliyor sözde ama duvarı aramıza alınca kitlenmesine anlam veremedim. Yapay zekâ da daha çok düşük yaştaki oyunculara hitap ediyor. Az buçuk profesyonel platform oyuncuları hiç takılmadan son bölüme kadar gelirler diye düşünüyorum. Tekrar oynanabilirliği de yok. Ama size sunacağı beş altı saatlik bir eğlence süresi var Clank'in. Öyle veya böyle eğlendiriyor ve parasının hakkını veriyor. Aksion-platform oyunlarına aşinaysanız, Daxter sonrası Clank'i deneyebilirsiniz.

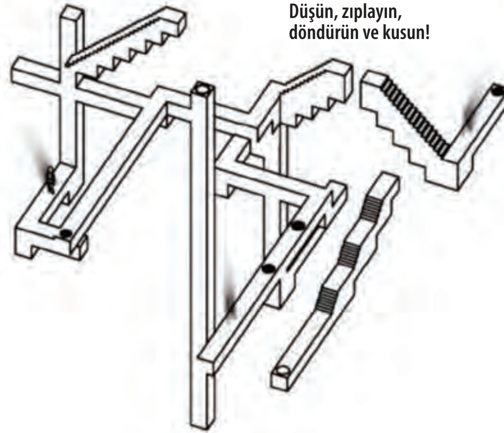
Clank'i Ratchet'sız görmek tuhaf ama bir o kadar da eğlenceli bir deneyim. **7.7**

> **Tür:** Platform-Aksiyon > **Yapım:** High Impact Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Web Sitesi:** www.us.playstation.com

Vidalı tahta profiller kullanarak selamlaşmak, Echochrome'un kadim geleneklerinden biri olmalı.



Düşün, zıplayın, döndürün ve kusun!







ECHOCHROME

YAZILI YOKLAMA VAR! KONU: PERSPEKTİF - VOLKAN TURAN

PSP'de çok uzun süreli oyunlar oynamayı sevmiyorum açıkçası. Aksiyonu saatlerce süren oyunlar da aynı şekilde. Aletin mantığı gereği kısa süreli, kısmen daha eğlenceli ve basit şeyler dikkatimi daha çok çekiyor. Bu tip oyunlar da ya genelde platform ya da bulmaca tarzı şeyler oluyor. Echocrome da öyle. Üstelik kendisi belki de yeni bir *devrim* yaratacak, "kafa patlatan", "göz kör eden", belki de hep "hatırlanacak" bir oyun.

Echochrome'un çok basit bir dünyası var aslında. Beyaz fon önünde siyah çizgilerle belirlenmiş platformlar, onların da üstünde hareket eden mankenlerden (hafif kuklamsı böyle) ibaret her şey. Amacımız ekrandaki tüm figürleri toplayabilmek. Ama bu sandığımızdan daha zor.

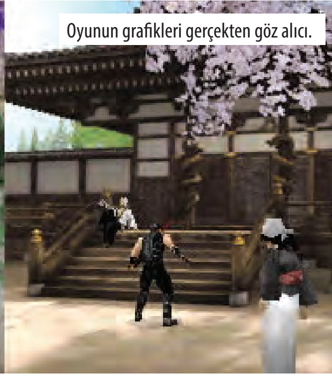
Öncelikli olarak sizin tam zıttınız olan renkli mankenlere dokunmamalısınız. Mümkünse yollarına bile çıkmamanız gerekiyor. Devrimin başladığı nokta ise; **persfektif**! Penrose Üçgeni'nden esinlenen oyun bu noktada tüm bakış açınızı (gerçek anlamda) kullanıyor. Diyelim karşıya geçmeniz gerekiyor ama ortada bir boşluk var. Hemen kamerayı kullanarak, başka bir çıkıntı görüntüsünü boşluğun üstüne "tam" olarak getiriyorsunuz ve karşıya geçiyorsunuz. Aynı şeyi düşmelerde ve zıplamalarda da kullanabilirsiniz. İlk başlarda bir cetvelin eksikliği hep hissedilse de gözünüz bir süre sonra alışıyor ve artık "bölümleri nasıl tamamlarım"a yoğunlaşıyorsunuz.

Oyunun Avrupa versiyonunda toplam 56 bölüm var. İlk bölümler çıtır çerez olsa da, sonraki bölümler bir hayli zor gerçekten. Bu zorluğa kamera kontrolünün hantallığını da ekleyin, sonuçta azıcık sinir krizi geçirmeniz olası ama merak etmeyin, en fazla birkaç saat sonra oyun suyunu salıp keyif vermeye başlıyor (bir oyunda hikaye de olmalı diye ısrar ederseniz, oyun size küsüyor, belirteyim). İsterseniz kendi platformlarınızı oluşturabileceğiniz bir mod da var. En gıcık bulmacalı bölümü yapın, arkadaşlarınızla paylaşın, tüm evren sinir krizi geçirsin, dünyaya bakışımız değişsin (hmm, birkaç ay kelime oyunu yapmamalıyım sanırım).

Düşünmek, delirene kadar düşünmek hoşunuza gidiyorsa oynayın. Ya da artık bir terapiste görünün. **8.6**

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** SCE > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** -





Oyunun grafikleri gerçekten göz alıcı.





Oyunun hikayesi bu tür 2D sahnelerle çizgi roman tarzında anlatılıyor.

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

BİR NİNJANIN EN TEHLİKELİ SİLAHI KALEMİDİR - MERT HAKKI BİNGÖL

Xbox'ın popüler oyunlarının mini mini versiyonları NintendoDS'e yağmaya devam ediyor. Geçen ay Assassin's Creed'i oynamıştık, bu ay Ninja Gaiden takılacağız ve görünüşe bakılırsa çok yakında NDS'de GTA'nın da tadına bakacağız. ("Nöee?" diyenlere bkz E3 haberleri diyorum)

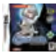
Elde oynanan oyunlar ile TV başında oynanan oyunların mantık olarak tamamen farklı olması gerekliliğinin getirdiği acemilik nedeniyle genelde konsol oyun yapımcıları portable'da bayağı bir çuvallarlar. Çünkü yaptıkları iş oyunun konsol versiyonunu portable'a aşağı yukarı aynen taşımaktır ki o hamur hiçbir zaman tutmaz. İşte bu yüzden, ismini duyduğumuzda önümüzü iliklediğimiz, Tecmo'nun Ninja Gaiden'ını NDS'ye çıkaracağını duyduğumda verdiğim ilk tepki "Eyvah ki ne eyvah!" olmuştu. NDS teknik açıdan çok güçlü bir cihaz değildi ve hitap ettiği kitle, kabul etmek gerekir ki, pek de Ninja Gaiden oynayan insanlar değildi. Bu çekinceyle sürdüm kartuşu DS'e ve karşıma tam bir sanat eseri çıktı.

Bir kere oyun kesinlikle sıradan bir çevrim değil. Tecmo, NJ:DS'i (ah şu yer sıkıntısı) özgün bir oyun yapabilmek için elinden geleni ardına koymamış. Üstelik bunu yaparken de ne mini oyunlarla kalabalık yapmaya çalışmış ne de zorlama kontrollere yüklenmiş. DS'i bir kitap gibi yan tutarak oynadığımız oyunda tüm aksiyon, ama tüm aksiyon dokunmatik ekran vasıtasıyla oluyor. "İyi de zor olmaz mı öyle?" dediğinizi duyar gibiyim. Ben de hayretler içerisindeyim ama zor olmuyor, hatta zorlamanın aksine işimizi bayağı bir kolaylaştırıyor. Kontroller o kadar doğal ki, bir süre sonra kalemle oyun oynadığınızı unutuyorsunuz bile. Yön tuşları sadece defans hareketleri yapılacağı zaman kullanılıyor, o da yalnız basılı tutmak şeklinde. Oyunun grafikleri gerçekten harika. NDS'de bugüne kadar gördüğüm en iyi grafiklere sahip oyunlardan biri kesinlikle. Frame drop, yavaşlama, takılma vs hiçbir şey olmadı oynadığım süre boyunca.

Ninja Gaiden hayranı olun ya da olmayın, eğer DS'iniz varsa bu oyunu aman diyeyim kaçırmayın.

Portable Ninja Gaiden olur mu demeyin, bal gibi de oluyor vallaha. **8.2**

> **Tür:** Action > **Yapım:** Team Ninja > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.ninjagaidengame.com/ninjaGaiden/ninjagaiden/ngds/



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

SEVGİLİ GÜNLÜK, BUGÜN "YİNE" DRACULA'NIN PEŞİNDEYDİM... - MERT HAKKI BİNGÖL

Budur. Evet, oyun dediğin budur. Uzun zamandır DS'imle aletin şarjı bitene kadar oyun oynamamıştım. Uzun zamandır DS'in kırmızı ışığı yanarken, inşallah kapanmadan save point bulurum diye heyecan yapmamış, sonra da "Amaan ne uğraşıyorum ki, takarım adaptörü sabaha kadar oynarım" diye aşka gelmemiştim. Oldum olası Castlevania hastası biri olarak, DS'teki bu ilk Castlvenia'yı işte böyle heyecanla oynadım, bitirdim, sonra bir daha oynadım, sonra bir daha...

PS1'deki *Symphony Of The Night* ile artık oturmuş olan CV oyun stili, CV:DOS'ta da aynen karşımıza çıkıyor, tabi birkaç minik ilave ile. Öncelike GBA'da *Castlevania:Aria Of Sorrow*'u oynamış olanlara aynı stilin burada da korunduğu müjdesini vereyim. Konami, sanki CV:AOS'u NintendoDS'in dokunmatik ekranını da az biraz kullanacak şekilde yeniden tasarlamış. Buradaki "az biraz" kısmı çok önemli. Binlerce kez teşekkür ederim ki yapımcılar sırf DS'in dokunmatik ekranını kullanacaklar diye anlamsız kontrollere kaptırmamışlar kendilerini. Oyunda bazı yerlerde karşımıza çıkan buzları kırma ya da ender karşımıza çıkan büyüleri çizmek gibi birkaç ilginçlik haricinde dokunmatik ekranla hiçbir işimiz yok. Karşımızda tüm ihtişamıyla mükemmel bir klasik Castlevania oyunu duruyor.

CV:DOS'u aynı CV:AOS'taki gibi tekrar tekrar hiç sıkılmadan oynamaya iten faktör "ruh toplama" özelliği. Öldürdüğümüz yaratıkların ruhlarını topladığımız oyunda, bu ruhlarla silahlarımızı güçlendirebiliyoruz. Bu ruh toplama işi tamamen rastgele olduğundan hangi yaratığın ruhu ne zaman çıkacak bilemiyoruz, bu da bizi oyunun aynı yerlerini tekrar tekrar oynamaya zorluyor; sıkılmadan, eğlenerek.

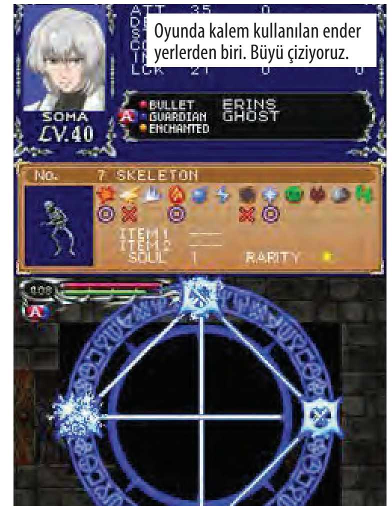
- Bana bunu yapmayacaktı, anlıyor musun!
- Abi dur vurma artık, kendine gel.



Oyunun grafikleri, NDS'de en sevdiğim tür olan "3D soslu 2D" olduğundan daha ilk bakışta takdirimi kazanıyor. Ama bilenler bilir, bir CV'yi CV yapan onun müzikleridir. Bu gelenek CV:DOS'ta da bozulmamış ve oyun kulaklarımızı bayram ettiren müzklerle donatılmış. Şimdiden söyleyeyim, müziklerin tadına varabilmek için bu oyunu kesinlikle ama kesinlikle bir kulaklıkla oynamanız gerekiyor.

Anlatacak çok şey var, yer bitti. Argh, alın oynayın şu oyunu!

Klasik bir Castlevania'dan daha eğlenceli kaç tane oyun sayabiliriz ki? **9.1**



Oyunda kalem kullanılan ender yerlerden biri. Büyü çiziyoruz.



Şu haritaya bir bakar mısınız lütfen?

> **Tür:** Action > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.konami.jp/gs/game/dracula_ds

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



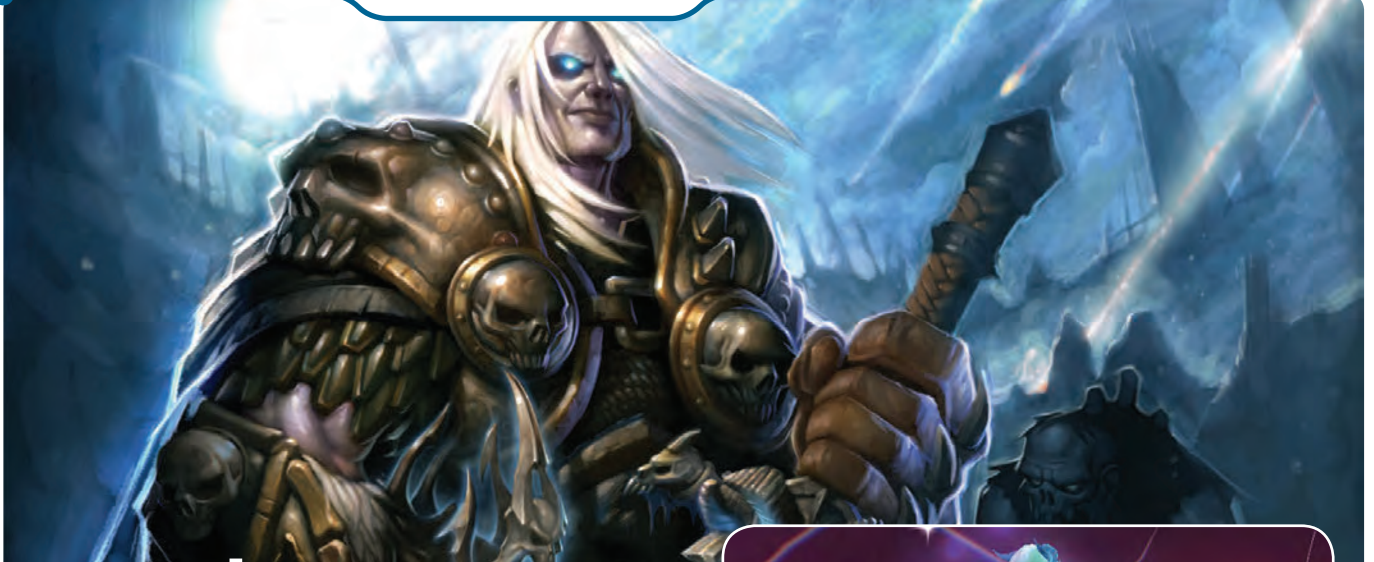
GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

"O" GELİYOR

Geçen aydan beri birçok oyuncuda heyecanın yanı sıra bir korku var. Zamanı kesinleşmemesine rağmen oyuncular şimdiden sevdikleriyle vedalaşıyor, yıllık izinler biriktiriliyor, ders programları ayarlanıyor, online oyun hesapları kapanmaya hazırlanıyor (sonuncu nasıl bir şey ben de bilmiyorum). Çünkü "O" geliyor; gençliğimizin katili, asosyallikte patlamanın arkasındaki isim, ilk oyunda level 44'e, ikincisinde 90'a dayandığım...

Onu iki satır gizem bile oluşturamayacağım kadar iyi biliyorsunuz: Diablo 3. Dostumu ve birçok sevdiğim arkadaşı kazanmamı sağlayan, Türkiye'de oyun loncası kavramının yeni olduğu zamanda 75 kişilik bir oyun klanı kurduran (Secret Legion), beraber yazdığım insanları tanımamda ön ayak olan bir oyunun devamı. Bugün WoW'a, geçmişte Ultima Online'a harcadığım zamanları kıskandıran... O da bir gün gelecek ve kendimizi ona teslim edeceğiz. Çok ender yapsam da bu ay ben de bir playlist vermek istiyorum.

Bu ay en çok dinlediğim parçaların listesi şöyle:
Avantasia – the Scarecrow
Nightwish - Master Passion Greed
Dark Tranquillity – My Negation
Opeth – Burden
Matt Uelmen – Tristram (olmazsa olmaz)



LICH KING'İN İLK HERO SINIFI DEATH KNIGHT

World of Warcraft: Wrath of the Lich King (WoLK)'un merak edilen yeniliklerinden hero sınıflarının ilki olan Death Knight'la ilgili yeni bilgiler gelmeye devam ediyor. Biz de biraz daha detaya inelim: WoLK'un Death Knight'ı Lich King'e uzun süre hizmet verdikten sonra menfaat çatışması nedeniyle ona cephe almış, Horde veya Alliance tarafında Lich King'le mücadele etmeye karar vermiş bir hero sınıfı olarak karşımıza çıkıyor (lore konusuna girersem bu yazı bitmez.) Death Knight'la oynayabilmek için oynayacağınız sunucuda bir adet level 55 veya üstü karaktere ihtiyacınız olacak. Yalnız bu karakterden yalnız bir tane açabileceksiniz. Kahramanımız uzun ve zorlu görev serilerini tamamlayarak üstünü başını düzecek ve bineğine kavuşacak böylece.

Death Knight raid'lerde tank veya DPS olarak görev alabilecek. Yeni sınıfı denemek isteyen oyuncular Frost yetenek ağacı sayesinde birçok loncanın tank ihtiyacına çözüm olabilirler. DPS tarafındaysa çeşitli debuff ve büyü saldırıları yer alacak. Yetenek ağaçlarından Blood verilen hasar miktarını artırırken Unholy yetenek cooldown'larını azaltan, PvP odaklı bir grup olarak ortaya çıkıyor. Blizzard'ın yeni bir yetenek grubunu "PvP odaklı" olarak duyurması PvE-PvP ayrımının daha da keskin olacağının işareti diyebiliriz.

RÜN! RÜN! RÜN!
Heroes 5'in cücelerinden beri görünürde olmayan rün sistemi Death Knight'la geri dönüyor. Birer güç kaynağı olarak yer alan üç rün çeşidi (blood, frost, unholy) yerleştirilerek etkiledikleri yeteneği güçlendirme, cooldown'ını düşürme gibi faydalar sağlayacak. Kullanılan rünler belli bir süre sonra tekrar kullanılabilir hale gelecek.

Bunun dışında Rage'i andıran bir şekilde rünler kullanıldıkça Runic Power denilen, kimi özel yetenekler için kullanılan bir güç kazandıracak. Rün konusu hakkında çok detaylı bilgi verilmediğinden oyun çıkana dek defalarca değişecektir.

Undead dostlarından destek almayan Death Knight'ı mahallede kahveye bile almıyorlar. Buna içerleyen Death Knight, öldürdüğü düşmanlardan ghoul çıkartıyor, rakip üstüne Arm of Dead gönderiyor ve atı Deathcharger sayesinde atına kavuşuyor.



BLIZZARD WOW'A BİR ÖZELLİK DAHA "ÇAKTI"

Yıllardır Blizzard'ın World of Warcraft'ı diğer devasa online oyunlardan çaka çaka yaptığını ve bu konuda dur durak bilmediğini gördük. Hatta DVO'lar arasında alışılagelen bir durum bu. Ama Blizzard bu sefer kendi çapında bir ilke daha imza atıyor ve WoW'a Xbox360'ın (LOTRO'da da var) büyük özelliğini çakıyor: Achievements!

PVP, Mevsimsel Aktiviteler, Raidler, Meslekler, Questler, Kaşiflik gibi bir çok kategori için Achievement bulunuyor oyunda. Mesela arka arkaya 10 arena maçını kazanınca bununla ilgili Achievement'a erişmiş oluyoruz. Sayısal Achievement'lar genellikle aşama aşama oluyor (10 quest'lik Achievement'ı bitirince 25'lik açılıyor gibi). En son da Meta Achievement'ı bitiriyoruz.

Achievement arayüzünde solda kategorileri görüyoruz, sağda ise Achievement detaylarını (şimdiye kadar nereye gelmişiz, vs) görebiliyoruz. Ayrıca şimdiye kadar kaç gold lootladık, en yüksek kaç metreden atladık gibi ilginç detaylar da bu arayüzde yer buluyor.

Peki Achievement tamamlayınca ne olacak? Her Achievement'ın belli bir puanı var ve bunları biriktirip çeşitli eşyalar alabiliyoruz (bkz. 360'taki Gamerscore olayı). Tabard, özel petler ve rütbeler bunlardan bir kaçı. Ayrıca başkalarının Achievement'larını oyun üzerinden ve Armory'den görme imkânımız var. Bir Achievement tamamlayınca istersek da loncamızın sohbet ekranında otomatik olarak bildiriyor.

Bu yeni sistem oyuna Wrath of the Lich King eklentisiyle dahil olacak. Bakalım Blizzard bu özelliği de diğer WoW özellikleri gibi iyi 'çakacak' mı.

NEREDE BELEŞ ORAYA YERLEŞ

FREE-2-PLAY

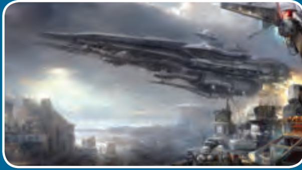
AIRRIVALS

UZAY KOVBOYLARININ DÖNÜŞÜ

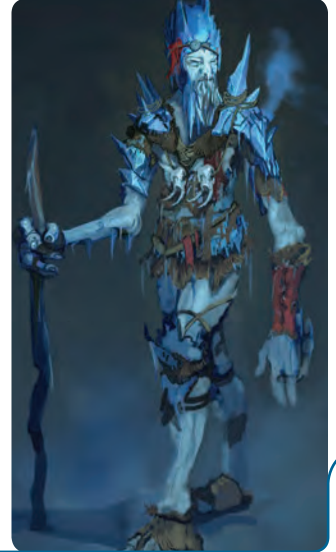


Hadi ordan! Böyle dedim antivirüs programıma oyunun ana dosyasının trojan içerdiğini söylediğinde. Bir şekilde açtım oyunu, bu sefer de güncelleme işlemi başarısız oldu. İnternet sitesi üzerindeki forumlara göz attım, meğer sık karşılaşılan problemlermiş. Her ikisinin de üstesinden geldim ama daha baştan kötü bir imaj çizdi kafamda AirRivals.

Uçuş simülasyonu ile shooter karışımı bir oyun var elimizde. "Gear" olarak adlandırılan araçlarımız ile görevden göreve koşuyor, hem karakterimizi hem de aracımızı geliştirerek güçleniyoruz. Araç kontrolü oldukça başarılı ve eğlenceli; ancak seviye atlama kısmı ne yazık ki pek iç açıcı değil. Görevler çoğunlukla birbirinin aynı, grind had safhada. Ancak biraz kendinizi geliştirdikten sonra güvenli haritalardan çıkıp PvP'ye daldığınızda oyunun keyfini gerçekten hissediyorsunuz. Zaten piyasada bu türde pek fazla oyun yok, ve dogfight güzel bir şey. Ama bana sorarsanız tutorial bölümündeki operatörümüz Gina daha güzel. Siz bana sormayın en iyisi. Aslına bakarsanız yeni bir oyun değil AirRivals; yaklaşık üç senedir Ace Online ve Space Cowboy Online gibi farklı isimlerle anılıyor, oynanıyor. (AirRivals'ın ismini de ilk başta Flysis koymak istemişler ama telif hakları nedeniyle yapamamışlar.) Yalnız şöyle bir durum var ki; oyunun geçmişi pek de parlak değil. Aralık 2007'de Kuzey Amerika sunucusu el değiştirmiş, ve yeni sunuculara karakter transferi yapılmasına izin verilmediğinden tüm oyuncuların emekleri boşa gitmişti. Gameforge 4D yeni açılan Avrupa sunucusunun haklarını 2 seneliğine elinde tutuyor, sonrasında ne olur bilinmez. O zamana kadar ben seksen tane oyuna başlayıp bırakırım diyorsanız 1.37 gigabyte boyutundaki kurulum dosyasını internet sitesinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Önermesi de bizden, uyarması da. -EREN OKKA



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA



Şu aralar bir devasa online bereketi yaşıyoruz. Birkaç bilgi de yoldaki LotRO Online ek paketi Mines of Moria için verelim: Yeni pakette grup oyunu yanı sıra tek başına karakter geliştirme olanakları üzerine de yoğunlaşılıyor. Oyuna eklenecek iki yeni sınıf olan Rune Keeper ve Warden da bundan nasibini alacak. Örneğin Rune Keeper savaşçı olarak başladığı çarpışmaya tam teşekküllü bir healer olarak devam edebilecek. Şu rün olayı da amma popüler oldu haa. Unutmadan: Ek paketle oyun evrenine Khazad-dûm katılırken level üst sınırı 60'a çıkıyor.

THE OLD REPUBLIC GELİYOR (GİBİ)

Henüz resmi açıklama yapılmamakla birlikte LucasArts ve Bioware imzasıyla yeni bir devasa online oyun geliyor. LucasArts Temmuz başında Star Wars: The Old Republic adını alarak ana soruya cevabı verdi bile. Bioware'in üzerinde 2006'dan beri çalıştığı online oyunun 2-3 yıl sonra piyasada olması planlanıyor.



WARHAMMER ONLINE'DA KIRPMA OPERASYONU

Mythic başkan yardımcısı Mark Jacobs'un MMORPG.com'a verdiği röportajda önceden duyurulan Choppa (Greenskin), Hammerer (Dwarf), Blackguard (Dark Elf) ve Knight of the Blazing Sun (Empire) sınıflarının oyunun başlangıcında bulunmayacağını belirtti. Buna neden olarak bu dört sınıfta diğerlerinde yakalanan kalitenin yakalanamaması gösteriliyor. Aynı şekilde her sınıf için farklı ana şehir planlanmasına rağmen başlangıçta altı ana şehirden yalnızca ikisi bulunacak. İçimden bir ses kesilen özelliklerden bir kısmının bilerek ek pakete saklandığını söylüyor. Umarım yanılıyorumdur. Şu aralar RvR için lonca kapalı betalarını devam eden Warhammer Online'ın yılın 4. çeyreğinde çıkacağı belirtiliyor.

KISA...KISA...KISA...

› Blizzard Worldwide Invitational'da hediye olarak dağıtılan WoW petciklerinden Tyrael'in (10 World-Stone kırsa hakkıdır) eBay fiyatı 200 ila 400 Euro arasında değişiyor. Allah akıl fikir versin temennimizi sunuyoruz. › Lich King'in yeni topraklarında kavuşacağımız uçan bineklerin level 77'de alınabilmesi planlanıyor. › Tabula Rasa'nın yoldaki 10. yaması level 30–33 arasına hitap edecek biri instance (Velon), yeni yaratık ve ganimetlerle geliyor. › Yapımcı NDOORS'un sıra tabanlı savaş sistemi üzerine kurulu Atlantica Online, ticaret-ekonomi sistemi ve şehir yönetiminde yaptığı yeniliklerle bu yazıyı okuduğunuz tarihte piyasada olacak. İlginç yenilikler içeren oyunla ilgili detayları paylaşacağız. › Age of Conan'ın yeni yamasıyla binek fiyatlarının düşmesi ve binek için gerekli level sınırının aşağıya çekilmesi ihtimali var. Altınınız hazırsa bile 1-2 hafta sabredin derim.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Adellion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2008	🔥🔥🔥🔥
Angels Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Atlantica Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Darkfall	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2008	🔥🔥🔥
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Divergence	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	🔥🔥🔥
Empire of Sports	Spor	Ücretli	Kapalı Betada	2008	🔥🔥🔥
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Florensia	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Football SuperStars	Spor	Belli Değil	Kapalı Betada	2008 Yazı	🔥🔥🔥🔥
Global Agenda	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2008	🔥🔥🔥🔥
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücertli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Mythos	Fantastik	Ücretsiz	Durduruldu	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Parfait Station	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Perfect World	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Renaissance	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2008 Sonu	🔥🔥🔥🔥
SUN	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Tatsumaki	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2008 Sonb.	🔥🔥🔥
Travia Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Twelve Sky	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Twilight Sky	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥
Universe Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Warhammer Online	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2008 Sonu	🔥🔥
WH40K Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
White Wolf Online	Fantastik	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2008 Yazı	🔥🔥🔥
WoW: Wrath of Lich King	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2009 Başı	🔥🔥🔥🔥



BUNU MUTLAKA YAPIN

Yazıda defalarca söyledim, arkadaşlarıma anlattım, ekran görüntüleri gönderdim, bir daha da söylememde bir sakınca yok zannediyorum: Oyundaki Atatürk büstünü kesinlikle ziyaret edin. Zaten başlangıç bölgesinde olduğu için kaçırmanız imkânsız, hemen bulun ve diyalog açın. Güzel bir seslendirmeyle dinleyeceğiniz Gençliğe Hitabe, duygularınızı okşayacaktır kesinlikle.

HERO ONLINE

TÜRKÇE KONUŞAN ÇEVRİMİÇİ KAHRAMANLAR -YİĞİTCAN ERDOĞAN

"*Abi yemin ediyorum ayı kalmadı ya, Uluslar arası Hayvan Haklı Derneği'nden gelip götürecekler bizi*" dedi Schwindel. Kendisi senelerdir en yakın arkadaşlarımdan biriydi, şimdi de omuz omuza vermiş iki Dreanei olarak WoW'da ayı kesiyorduk. "*Kıyım yaptık abi, hayır işimiz de bitmedi daha da yapacağız yani.*" Sabahları Hero Online, akşamları ise WoW oynayan biri olarak cevabım hazırdı: "Hero Online'da bu hiç olmuyor bak... tüm grindini beş adımkarede yapabiliyorsun. Moblar o kadar fazla ve respawn oranı o kadar yüksek ki." Gülerek ekledim "Bak bundan iyi giriş olur Hero Online yazıma." Schwindel gülmedi "*Yani oyunu falan anlatmadan direk grind'dan mı yakınacaksın? Gerçi bana da oyunu anlatmıyorsun beş gündür, okurlara da yaparsın aynısını.*". Meraklanıyor insan değil mi, ne yapacak oyun hakkında bilgiyi diye? Ben de meraklandım sordum, "N'apacaksın abi sen oyunu?"

Schwindel inatçıydı ama, "*Orasına ben karar veririm iyi mi değil mi. Sen anlatsana bi', atmosfer falan nasıl oyunda?*". Heyecanla klavyemin başına dikildim, o gördüğü bir ayıya Seal of Judgment açarak koşarken ben de komik olduğuna inandığım cevabı yazdım "Çinli". Güldü, "*Ne kadar Çinli yani?*". Hah, buna daha komik bir cevabım vardı işte: "Yanında nicki bayburtlu olan bir adamla savaştığın bir oyun ne kadar Çinli olabilirse işte. Atmosferi pek başarılı verememişler, yani oyunun ana dayanağının hikaye olması gerekiyor. Yani yaptığın şu, oyuna giriyorsun, dört tip sunuluyor sana. Başka ne bir tip, bir ırk ayarlama yok... Tipini seçip girdikten sonrası da acayip zaten, direk her Wuxia'da görülen uzun beyaz sakallı amca sana görev veriyor. Hah diyorsun, tamam atmosfere giriyorum. Şimdi gidip savaşacağım, kahramanım, kılım, tüyüm..." "*Ee?*" "Ee'si gidip düşmana çift tıklıyorsun, sonra mutfağa gidip bir çay demliyorsun falan... Combat'ta sana ihtiyaç yok ki. Bir de pet koymuşlar sanki çok büyük taktik yapacakmışız gibi... Ama yok, mouse kullanabilen herkes Hero Online oynayabilir ve bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi emin değilim yani." "*İyidir iyi... Peki boşa mı grind yapıyoruz paso? Yani ne bileyim, quest falan alamıyor muyuz?*"

Komik cevaplarım yine hazırdı tabii, bu sırada ayılar da yeniden spawn olmuşlardı ve ayı katliamı eşliğinde üçüncü komik cevabımı vermeye hazırdım: "Yok abi, Hero Online'da Quest bizi alıyor." "*Nasıl yani?*" Esprim yerine ulaşmıştı, beklediğim cevap buydu işte: "Şöyle ki, oyunda belli seviyeler var, Kyu ve Dan. 10 Kyu bir Dan ediyor, yani mesela 25. seviyeye geldiğinde oyun sana 2Dan 5Kyu oldun diyor. Her aldığın seviyeyle beraber sana belli stat puanlarının yanında bir de uyarı veriyor, git bilmemkim ile konuş, sana görev verecek diye. Gidiyorsun ve alıyorsun, zaten görevlerin hepsi drop beklemek olduğundan ve drop rate çok düşük olduğundan bir görev seni bir iki seviye götürüyor."

"*E hani hikaye çok önemliydi? Dur anlatma bekle maden gördüm.*" "Duyan da sen kazıyorsun sanacak madeni... kazarken de dinlersin." "*Tamam söyle hikaye önemli demiştin, paso mob kesiyorsak n'apacağız hikayeyi?*" "Bana kolye yapacaksın bu arada unutma benimki eskidi... Neyse hikaye şöyle önemli, sen 1Dan olduktan sonra Efsane ve Hikaye görevleri açılıyor. Bunlar masalsı ve hakikaten çok kaliteliler, yani görev gereksinimleri açısından değil -yine mob kesiyoruz







1- İşte o ünlü Atatürk büstü.

2- Beş adımkarede grind yapıyorsunuz derken şaka yapmıyordum.

1- Grind, özellikle internet kafe oyuncularının sevdiği bir hayvandır.

2- Oyunda GM'lerin Knight Online'dakilere göre daha fazla yardımcı oldukları kesin.







NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Basitliği.
+ Tamamen Türkçe olması.
+ Hikaye eşelerseniz çok zevkli.
- Atmosfer gerektiği kadar verilmemiş.
- Grind'dan başka opsiyon yok.
- Tıklayarak ilerliyoruz (Kaan abi?)

sonuçta- ama metinler, hikaye falan harika. Ama bir eksik hissediyorsun yine de." *"Neymiş o?"* "Ragnarok Online II yazım vardı ya hani?" *"Okumadım abi onu ben."* diyor rahatça, sinirleniyorum ben de ufak ufak: "Git oku çabuk, adama bak pişkin pişkin de söylüyor okumadım diye. Neyse, o yazıda şey demiştim, bu oyun anime kokuyor, imlecinden düşmanlarına kadar. Bu oyunun da işte Çinli kokması gerekiyor, ama herhangi bir Kore bedava DVO'sundan farksız. Müzikler bu konuda bir artı ama sanat yönetmenliği olarak zayıflığı çok baltalıyor her şeyi. Zaten atmosferi de, oyunu eşelemediğin takdirde katiyen hissedemiyorsun". *"Tabii tabii, şu anda ayıboğan roleplay'i yapıyorsun onun atmosferine girdin çünkü değil mi? Abi yapma Allah'ını seversen, grind'ın olmadığı oyun mu var?"* "Ya orası öyle, her oyunda var grind, ama ne bileyim, bazı oyunlarda fazla kaçıyor."

"Hehe, ama o bazı oyunlarda ana şehrin ortasında Atatürk büstü yok ama tıklayınca Gençliğe Hitabeyi okuyan." diyor Schwindel ona gönderdiğim resmi hatırlatarak. Gülerek cevap veriyorum: "Eheh :) İki adım ötede Muhafızbaşı Lee, Hancı Sohae falan var, bir ilerliyorsun ki, aha, Atatürk büstü! Bence hazır oyunu tamamen Türkçe yaptık Türk'lere de bir jest yapalım demişler." *"Oha oyun tamamen Türkçe mi?"* diye soruyor şaşkınlıkla, şaşkınlığını ben de paylaşıyorum "Evet... Söylemedim mi?" *"Abi oyun hakkında hiçbir şey söylemedin ki bana? PvP falan var mı mesela, ya da ortam nasıl... ne bileyim ayı keserken pek konuşkan olmuyorsun yani."* "E söyleyeyim o zaman... oyunda iki taraf var demiştim ya? Zhuang ve Shao, işte bu iki taraf iki farklı soy. Sen de bu soyun üyesisin, dilersen diğer üyelerle Aileler (guild oluyor bir nevi) kurabilirsin ve savaşlara katılabilirsin. Savaş alanları var işte WoW gibi, oralara giriyorsun, belli NPC'ler var. High Lord'lar var iki tarafta da, işte o High Lord'ları kestiğin zaman savaşı kazanıyorsun, beri yandan diğer NPC'ler de kesildiklerinde puan veriyorlar falan... Eğlenceli."

"Skill falan yok galiba bu oyunda?" "Öh, skillsiz DVO mu olur be?" *"Ne bileyim abi söylemiyorsun ki hiçbir şey!"* "Ya skiller var tabii... Belli bir seviyeye geldiğin zaman ilk mesleğini seçiyorsun, sonra da ikinci mesleğin geliyor bir süre sonra. O arada skiller öğreniyorsun ve skillerle beraber de skill puanları geliyor seviye atladıkça. Skillerin gelişiyor yani, geliştikçe yedikleri Chi artıyor haliyle." *"Chi?"* "Bir nevi mana." Yüzünde anlamış bir ifade beliriyor: *"Haa tamam. Peki bir şey soracağım, bu oyunda aile kurma var da ev kurma yok mu? Şöyle çoluk çocuğa karışınca sokakta mı kalıyoruz yani?"* "Oğlum aile dediysek çekirdek aile demedik, kendine kaynana aramıyorsun sokağın ortasında. Aile işte... bizim anlayışımızla sülale gibi düşün." *"Tamam tamam uzatma, ev kurabiliyor muyuz onu söyle sen."* "Kuruyoruz kuruyoruz. Ev kurmayı bırak ben sana oyunun daha ilginç bir özelliğini anlatayım bak: Karma. Oyunda iyi karma ve kötü karma kazanabiliyoruz, kötü karma kazanırsak baya, öldüğümüzde The Rock denen bir hapishaneye gidip orada cezamızı ödüyoruz, ki çok da şaşırtmayan bir şekilde bu ceza moblardan item düşmesini beklemek. Var ya oyunu görsen item olimpiyatlarında sanırsın kendini, hayır bir de quest itemler dışında tüm itemler aynı. Her seviye aralığı için beş altı item var, bir tipi seçtiğinde o tipi seçen diğer herkesle istisnasız aynı gözüküyorsun zaten, anca matematiksel bir fark oluyor. İşte düşen mücevheratla falan eşyaları upgrade ediyorsun, ya da +1 Bot almıyorsun da sana +2 düşüyor, onu giyiyorsun. Ama tip hep aynı olduğu için özdeşleşmek falan yok." *"İnsan farkını konuşarak koyar oğlum, sen de konuş derdini anlat öyle farklılaş milletten."*

"Giriyor muyuz peki beraber?" "Ayılara mı?" *"Hero Online'a."* "Ya gerek yok Hüseyini kafaladım onunla oynayacağım ben... bir de, unutmadan... Schwindel?" *"Efendim abi?"* "Sen yoksun biliyorsun değil mi?" *"Biliyorum abi. Sen bildiğinden emin misin?"*
"..."
"Öyle düşünmüştüm."

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ : + Potionlar yerine sağlık çayları olması gibi şeyler atmosferi destekliyor.
– Tüm eşyalar birbirinin aynı, leveldaşınız biriyle farklı gözükme imkanınız yok

GÖREV SİSTEMİ : + Görevin sizi alması çok büyük hoşluk.
– Ama görevlerin psikopat gibi grind yapmaktan ibaret olması nezih değil.

DÖVÜŞ SİSTEMİ : – Mouse'a çift tıklayıp arada 2-3 tuşlarına falan basıyorsunuz, pot içiyorsunuz, o kadar. Word çalıştırabiliyorsanız bunu da kotarırsınız.

SINIF SİSTEMİ : – Sınıf mınıf yok ki, kes babam kes. İlerleyen level'larda sınıf seçiyoruz, sonra bir daha seçiyoruz ama sonuçta aynı şeyi yapıyoruz.

> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** NetDevil > **Türkiye dağıtıcısı:** Games Masters
> **Aylık Ücret:** Yok > **Yaş sınırı:** Yok > **Minimum sistem:** 600MHz işlemci, 256MB bellek, 128MB ekran kartı > **Önerilen sistem:** 1.8GHz işlemci, 512MB bellek, 256MB ekran kartı
> **Web sitesi:** www.heroturkey.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★☆☆
GRAFİK	★★★☆☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★☆☆

Başınızı ağrıtmayacak, iki üç saat bir iki mob kesip bırakacağınız bir DVO mu arıyorsunuz? Hero Online'ı deneyebilirsiniz.

6.9

Solo oyunu — Grup oyunu

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — ∞

ÇEVRİMİÇİ KONSOLLAR

OTURDUĞUNUZ YERDEN DÜNYAYI KURTARAMAZSINIZ BELKİ AMA ONUNLA OYNAYABİLİRSİNİZ

- ALİ SEZGİN

Bütün gün işle ya da derslerle cebelleştikten sonra evinize döndünüz. PC'nize oturup her gün oynadığınız DVO'da kuş avlamak size hala cazip mi geliyor? O zaman bir sorunumuz var demektir.

Yeni neslin gençleri, bilgisayarlarını artık sadece iş istasyonu olarak kullanıyor. Kanepelerine uzanıp, gamepad'lerine bağladıkları mikrofonu kullanarak, FIFA oynayan arkadaşlarını Worms düellosuna davet eden, verdiği partilerde Rockband oynayarak kurdukları hayali müzik gruplarıyla eğlenen bir nesil var artık. Biz onlara "N'aber" desek de siz onları "konsol nesli" olarak çağırabilirsiniz.

Şunu kabul edelim Xbox ve PS2'nin sınırları vardı ve bu sınır büyük oranda çok oyunculu oyun oynamanın sınırlılığından kaynaklanıyordu. PlayStation 2 ve beni deli eden network adaptörüne hiç girmeyeceğim ama orijinal Xbox bile Live altyapısının eksikleri yüzünden hiçbir zaman oyunculara gerçek çevrim içi hissini veremedi. Oysa yeni nesil, getirdiği yeni seçenekler ve oynanış stilleri sayesinde belki de tarihin en çok multiplayer oyununa en sahipliği yapmayı başaran konsolları unvanını almayı başarıyor.

Her ne kadar PSN, Xbox Live'ın en az 1,5 yıl gerisinde olsa da Sony de Microsoft da çoklu oyuncu desteğine büyük önem verdi ve bu durumun meyvelerini toplamaya da yavaş yavaş başlıyorlar. İki sistemin de topluluk kavramına fazlaca önem veriyor olması ve fotoğraf, video paylaşımı gibi oyun kavramından uzak hizmetlere de yönelmesi bu durumun en büyük delili.

Önceleri çok az oyunda görebildiğimiz co-op desteğinin giderek yaygınlaşması da bu durumu etkileyen önemli yeniliklerden biri oldu. *Halo, Resistance, Gears of War, Rainbow Six Vegas* gibi oyunlar hem arkadaş gruplarını çekmekte hem de topluluk yaratmada oldukça başarılı oldular. Bu durum elbette sadece bizim değil, yapımcıların da dikkatini çekiyordu. Nitekim günümüzde pek çok oyun co-op desteği ön planda tutularak hazırlanıyor. *Resistance 2* ve *Borderlands* gibi oyunlar bırakın co-op modu içermeyi, tamamen bu özellik düşünülerek hazırlanıyor. Şimdilik satış rakamları bizi doğrulasa da, "oyunların geleceği multiplayer'da" demek hâlâ iddialı bir ifade olur.

"Casual" dedik, arkadaş topluluğu dedik durduk. Biraz da oyunları yalayıp yutmuş ve kişisel yeteneklerini cümle aleme sergileyebileceği ortamları tercih eden "hardcore" oyuncular için ne gibi seçenekler olduğundan bahsedelim. Her ay *Call of Duty 4* ve *Halo 3* gibi ana oyunlarda düzenlenen bölgesel online turnuvaların yanı sıra artık pek çok 360 oyunu WCG gibi önemli turnuvalarda kendine yer bulabiliyor. Son dönemde Samsung'un Halo 3'e sponsor oluşu ve ülkemizde resmi olarak bulunmayan bu oyunun hemen her Samsung dükkanında gösterilmesi, verilen önemi göstermesi açısından önemli. Her karşılaştığımda durup izlediğim şahane Halo 3 trailer'ının gösterildiği noktalarda Master Chief'e "Robot mu lan bu?" tepkileri veren insanlarsa bir başka hikâyenin konusu.

Sıra geldi konsol dünyasının prenslerine. Biz dahil milyonlarca oyuncuyu koltuklarına bağlamayı başaran, uğruna sayısız küfür ve kavga edilen oyunlar şimdi geliyor:

KONSOLDA BİR ATARİ

Yeni nesil konsollarda bizi en çok şaşırtan unsur bir çok firmanın "AAA" oyunlar yerine 5-10'lık çevirim içi altyapı üzerinden indiriebilir oyunlara yönelmesi oldu. Capcom Street Fighter 2, Bionic Commando gibi efsaneleşmiş oyunlarını büyük bir sürratle yeni nesil konsollara uyarlamaya uğraşa dursun, Midway, Ubisoft gibi firmalar çoktan yayınladıkları oyunlarla sektörü ele geçirme noktasına gelmiş durumdalar.

Tekken Dark Ressurection Online, Prince of Persia , UNO ve Worms bu alanda önde gelen oyunlar olarak göze batıyorlar.







CALL OF DUTY 4 [PS3, XBOX 360]

Bundan iki yıl önce, bir CoD oyununun gelip milyonlarca insanın her gün oynadığı Halo serisini tahtından indireceğini söyleseniz, delirdiğinizi düşünürdük. Oysa Call of Duty 4, Perk ve Rank sistemiyleriyle kalbimizi kazandı ve imkânsız görüneni başardı.
Oyuncuları sadece rakipleriyle değil kendisiyle de yarıştırmayı başaran sıralama sistemi, bu başarının anahtarlarından biri. Ekstra deneyim puanı kazandıran "elinde bomba patlarken 3 düşmanı da beraber götürmek" gibi yaratıcı yarışmaları, oyuncu öldürdükçe kişiye büyük avantajlar kazandıran helikopter ve radar gibi özellikler de cabası. Karşınıza çıkan oyuncular sizinle aynı silah ve zırhı taşısa bile kullandığı perk'lerin farklı olması, her oyuncuya karşı farklı taktikle çıkmanızı sağlıyor.
Call of Duty 4'ün şüphesiz en önemli özelliği, oyunu ilk defa oynayan bir oyuncunun bile rahatlıkla ustalara kafa tutabilecek seviyeye gelebilmesi oldu. İyi oyuncu elbette o veya bu şekilde kendini gösteriyor ama diğer oyunların aksine casual diyebileceğimiz arkadaşlar da kesinlikle oyundan keyif almayacak şekilde ezilmiyorlar.

HALO 3 [XBOX 360]

Beklediğimiz gibi çıkmamış olsa da, sağlam online modu sayesinde Halo 3 benim de aralarında olduğum pek çok oyuncuyu kendine bağlamış durumda.

Tamamen co-op düşünülerek hazırlandığı belli olan 4 kişilik senaryo modu kesinlikle takdire şayan bu oyunun. Sadece içinden patlatılabilen Scrab Tank'lara uçarak bindirme yapmak, siz elinde Gravity Hammer olan Grunt'lardan kaçarken arkadaşınızın da Grunt'ı kovalaması kesinlikle yaşanması gereken bir deneyim.

"Matchmaking" (eşleştirme) sistemi de Halo'nun bir başka önemli artısı. Normal bir oyunda saatlerce lagsız oda ve oyuncu ararken Halo bunu sizin yerinize yapıyor ve seviyenize en uygun odayı ayarlıveriyor. Bunu da geçtim, ekranı bölerek evinize gelen bir misafirle (oturup çay içmek yerine) çevrim içi oyun oynayabilmeniz kesinlikle bence standart haline gelmesi gereken bir özellik.





GRAND THEFT AUTO 4 [PS3, XBOX 360]

Hepimiz Rus'uz, hepimiz mafyayız. GTA 4 duyurulduğu ilk günden itibaren gümbür gümbür geldiğini bırakın söylemeyi, dağa taşa adeta ilan ediyordu. Sandbox tarzı, oyuncuların istediği şekilde oynamasını sağlayan modları ve oyuna derinlik katan siper alma sistemi sayesinde oyun beklentileri fazlasıyla karşılıyor.

Toplamda 16 oyuncuya izin veren 15 oyun modu pek çoğunuza aylarca yetecektir. Takım oyunu ve işbirliği gerektiren koruma görevlerinin yanında, oyuncuların birbirlerine ateş ederek yarışabildiği ve üs tabanları seçeneklerde mevcut. Diyelim çok yoğun bir iş gününün ardından sadece haftalardır göremediğiniz arkadaşlarınızla rahatlamak istiyorsunuz. Bunun için illa topa tüfeğe ihtiyacınız yok. Çıkın şehire 5 kişi ebelemece oynayın veya 1 arkadaşınız sizi arabayla ezmeye çalışırken 4 kişi ondan kaçmaya çalışın. Ölen kişi de ebe olsun. Ne kadar eğleneceğiniz tamamen sizin hayal gücünüzün sınırlarıyla alakalı.

FORZA MOTORSPORT 2 [XBOX 360]

Normalde sürmek zorunda olduğum Ford Focus'u yıkamaktan bile üşenirken, Forza'da kullandığım Ferrari Testorrasa'mın Aksel ayarlarından süspansiyonlarına kadar en küçük detayına kadar saatlerce uğraşıyorsam bu oyunda bir şey var demektir. İşin güzel yanı her gün pistlerin tozunu almayı görev bilmiş yüzbinlerce Live oyuncusunun da benimle hemfikir olmaları.

Minik bir Photoshop olarak tasvir edebileceğim kişiselleştirme seçenekleri ve üstüne üstlük yaptığınız arabaları internet üzerinden oyun puanı karşılığı satabilmeniz, oyunu benzer simülasyonlardan farklı yapan önemli etmenlerden.

Şimdiye kadar gelen en detaylı yarış simulasyonuna bir de live özellikleri eklerseniz olacağı budur. Kasası benzese performansı benzemeyen binlerce araba, sürüş tercihlerinize göre yapabileceğiniz sayısız değişiklik, NFS serilerini utandıracak modifiye seçeneceği... Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki?





WORMS [XBOX LIVE ARCADE]

Çılgın solucanlarımız interneti yıkmak üzere geri döndüler. Bir Arcade oyununun nasıl olur da online listemize girebildiğini düşünüyor olabilirsiniz. Yeryüzünün gelmiş geçmiş en çılgın ve eğlenceli oyunlarından birini yüksek çözünürlüklü olarak yeniden yaratır ve sesli konuşmaya desteği eklerseniz elinizde uykusuz oyunculardan oluşan bir ordu olması kaçınılmaz oluyor.

Elinizde dinamitle solucanına yaklaştığınız oyuncuların size yalvarmaya başlaması, sağa sola uçuşan solucanların oluşturduğu kahkaha bombardımanı Worms'u eşsiz yapan önemli etmenlerden. Eski oyunlara oranla daha az silah ama daha düzgün fiziklerle gelmiş olması yıllar önce kaybolan strateji ve yaratıcılık unsurlarını tekrar ön plana çıkarıyor.

Sıra tabanlı olması yüzünden ülkemizin ölü internet alt yapısından etkilenmeyen sayılı oyunlardan olan Worms'u kesinlikle kaçırmayın.



KAYNAMA NOKTASI SAPPHIRE SUMMER GAMES

YAZ OYUNLARININ ATEŞİ TÜM HIZIYLA SÜRÜYOR - DAMLA PINAR GÖK

Geçtiğimiz sayıda duyurusunu yaptığımız Sapphire Summer Games'de, ilk ayımızı geride bıraktık bile. Bu süre, sizin için ne kadar eğlenceli geçtiyse; bizim için de o kadar koşuşturmalı, panikli, erken kalkmalı, ofisten geç çıkmalı ama bir o kadar da eğlenceli geçti.

İlk haftaki konuk topluluğumuz yabancısı olmadığımız bir siteydi: ***Oyungezer Online.*** Forumlarda birlikte muhabbet ettiğimiz, yeri geldiğinde buluşmalarda birlikte tiramisu yediğimiz, yeri geldiğindeyse şarkı ithaf ettiğimiz "üstteki üye"lerimizle birlikte Sapphire Summer Games'e bomba gibi bir başlangıç yaptık. *Call of Duty, Quake, Counter-Strike, Need For Speed* ve *Diablo* gibi oyunlara ağırlık verdiğimiz ilk haftada, benim favori oyunum etkinlik öncesinde yaptığımız "sandalye tepesine çıkıp duvarın en üst kısmına afiş asmaca" oldu. Eee ilk haftanın böyle cilveleri var işte. Bu haftaki en ilginç katılımcı ise ÖSS 2007 birincisi Çağrı Sert'di. Kendisi, bize hem bütün sene oyun oynayıp hem de nasıl ÖSS birincisi olduğunu anlattı, biz de ona küçük bir anı olarak t-shirt hediye ettik. Hatta üniversite sınavına hazırlık dershanemiz olsaydı t-shirtle fotoğrafını çekip "sınava Sapphire'le hazırlandım" sloganlı el ilanı bile bastırabilirdik.

İkinci haftaysa konuk topluluğumuz ***soccercenter.net*** sitesiydi. Doğal olarak, futbol oyunlarına ağırlık verdiğimiz bir gün oldu. Futboldan zerre anlamayan ve hatta Euro 2008'e kadar ömründe maç dahi izlememiş olan ben bile, bu tribün havasında geçen ikinci haftadan inanılmaz keyif aldım. Bir ara PES oynamaya kalktım, yediğim 9. golden sonra özüme dönüp tekrar *Quake*'in başına geçtim. İkinci haftanın en ilginç etkinliğiyse "Counter-Strike 2 VS 12"maçıydı. 12 kişinin, Türkiye birincisi Dark Passage takımının oyuncuları Ertuğ Okçuoğlu ve Timuçin Argıllı'ya karşı oynamalarını kah gülerek, kah heyecanlanarak izledik. Açık konuşmak gerekirse misafirlerimiz, Ertuğ ve Timuçin'i çok fazla zorladılar (izin ver de 2'ye 12 zorlasınlar :) – *Sinan*). Saat 00:15 sularındaysa, biz de gitmeden bir er meydanına çıkalım dedik ve küçük bir Quake 4 etkinliği yaptık. Etkinlik sonunda Can "Monthius" üçüncü, Furkan altıncı, Berkant "a-smurf" sekizinci, Emre "Zer0" da on birinci oldu. Bense oynamak yerine sonuncu olanlarla dalga geçmeyi seçtim.







FORUMLARDAN DEDİKODULAR

Venom: Haftaya tekrar katılmayı düşünüyorum ama bu sefer ekran kartını kimseye kaptırmayacağım. ***(Soccercenter.net)***

Maiko: Sapphire SG'ye ilk gelişimdi. Birinci olarak ekran kartımı aldım. 12 Temmuz doğum günümdü, onun için de ayrı bir zevk aldım. Şu an ekran kartımın keyfini çıkarıyorum. ***(Oyungezer Online)***

Doq4c4n: İstanbul'da olsam, yakın olsam, ya da gelme fırsatım olsa hiç kaçırmayacağım bir organizasyon. Hem tanışırdık kaynaşırdık falan... ***(Oynasana.com)***

Akara: Bundan sonra, her cumartesi günü soccercenter yoklaması yapacağız. İki hafta gelmeyen SCN üyesi devamsızlıktan sınıfta kalacak. ***(Oyungezer Online)***

homesick alien: Ofiste kahve bırakmadınız beee =) Biz dergiyi nası bitiricez şimdi, sorarım size! ***(Sapphire SG Blog)***

Gambler13: Gerçekten çok eğlendim. Her oyun da bayağı heyecanlıydı hani. Bütün organizasyon; etkinlikleriyle, ödülleriyle, görevlilerin bilumum kişinin samimiyetiyle çok güzeldi. Haftaya da orda olmaya çalışacağız takım arkadaşlarımla. Emeği geçen herkese çok teşekkürler. ***(Oyungezer Online)***

Blaxis: Quake'te çok pis ezildim! Bu olmamalıydı! Olmamalıydı dunpeal! ***(Sapphire SG Blog)***

Sertan Kay gözüyle ikinci hafta

Daha önce Habip ve Damla dışında hiç kimseyle bir organizasyonda bulunmamış biri olarak, Sapphire SG'de hem birlikte oyun oynadığım arkadaşlarımla buluşup kaynaştım, hem de yeni dostluklar kurdum. Ana konseptin futbol olduğu organizasyonda gördük ki; ne kadar çok futbol aşkıyla tutuşan insan varmış, hareket lazımmış bize hareket!. Özellikle futbol temalı oyunlarla ilgili olduğumu beni tanıyan herkes bilir, fakat BF2, Q4, CS gibi oyunları sanki yıllardır oynuyormuş tutkusuyla oynadım ve gerçekten aşırı derecede eğlendim. Üstelik ödüller de çok güzel. Habip bile gamepad kazanabildiyse, ben ekran kartını kazanırım! Bir de fantastik bir ödül var: Battlefield Bad Company el bombası! Ama oyuncak bu, patlamıyor, çok şahane! Bu organizasyonun gerçekleşmesini sağlayan Sapphire yetkililerine, Adeks Cafe ve çalışanlarına, bütün gün güler yüzlü bir şekilde sahada ayak basmadık yer bırakmayan Damla ve de bu Lan Party' e katılan tüm oyunculara *Soccercenter.net* yöneticileri ve üyeleri adına teşekkürlerimi bir borç bilirim! Benim şahsi fikrim bu yaz günü evde boş boş oturacağınıza buyrun siz de Sapphire Summer Games'e katılın, arkadaşlıklar kurun, eğlenin ve bonus olarak bir de ödüller kazanın.

Üçüncü haftaki konuk topluluğumuz ***oynasana.com*** sitesiydi. Oynasana.com kullanıcıları; kendilerini zaman zaman forumlardan ve oyun sunucularından yasaklayan yöneticileri karşılarında görünce ateş tuşuna basmaya hiç çekinmediler. FPS oyunlarının ağırlıkta olduğu haftada, bir de sürprizimiz oldu. Quake oynamak için sunucuya giren insanlar bir anda Tuğbek "ofcm" Ölek, Serpil "homesick alien" Ulutürk ve Sinan "blaxis" Akkol'la burun buruna geldiler (paslanmışım yahu, Q4'te zaten yamuldum, CoD4'te bile sunucu 5.'liğinin üstüne çıkamadım bir türlü! – *Sinan*). Üstelik bu hafta, Sapphire ATI HD 3650 ekran kartını kazanan şanslı ve yetenekli misafirimiz Bora İğci'nin 14. yaş günüydü. Böylece biz de kendisine güzel bir doğum günü hediyesi vermiş olduk. Üçüncü haftanın en saçma ama bir o kadar da komik hareketiyse 4 kişinin aynı anda, tek bilgisayarda Guitar Hero oynama çırpınışıydı. Niye böyle bir saçmalık yaptık sormayın :)

Dördüncü haftamız, artık sıcakların iyice bastırmasıyla birlikte, güneye tatile gidenleri kıskanmakla geçti. Hiç olmazsa biz de *Sims Vacation* oynayalım dedim, dinlemediler. Onun yerine Counter-Strike oynadık biz de. Bu haftanın en saçma ama bir o kadar da komik hareketiyse Berkant'ın Battlefield oynarken, helikopterle karşı kıyıya geçirmeye çalıştığı insanları telef etmesiydi. Buradan, önümüzdeki haftalarda Sapphire Summer Games'e katılacak insanlara sesleniyorum: Can güvenliğiniz için Berkant'ın kullandığı helikopterden uzak durun!

Geçen bir ay süresince, bizim Sapphire Summer Games izlenimlerimiz böyleydi. Siz de bu eğlenceyi dergi sayfalarında okumakla yetinmek istemiyor, bizzat içinde olmak istiyorsanız www.sapphiresg.net sitesinden ayrıntılı bilgi alabilir ve kayıt yaptırabilirsiniz. Ağustos'ta her Cumartesi İstanbul Beşiktaş Adeks internet kafede olacağız ve akşamüstü 5'ten gece yarısına kadar eğleneceğiz. Sizleri de bekleriz.

Dark Passage Röportajı

Sapphire Summer Games'deki sürpriz etkinliklerimizden biri de *Dark Passage* takımıyla yapılan Counter-Strike maçlarıydı. Hazır Dark Passage üyelerinden Ertuğ Okçuoğlu, Erman Eray ve Timuçin Argıllı'yı yakalamışken ufak bir röportaj yapmayı da ihmal etmedik tabii.

Damla: Profesyonel oyunculuğa nasıl başladınız?
Ertuğ: Herkes gibi, internet cafelerde başladık biz de. Yaşımız büyüdükçe, World Cyber Games gibi etkinliklere merak saldık ve turnuvalara katılmaya başladık.

D: Yurtdışı deneyimleriniz de oldu. Oradaki turnuvalarla Türkiye'deki turnuvaları karşılaştırırsanız neler söyleyebilirsiniz?
E: Yurtdışında, turnuvaları izlemeye gelen çok insan oluyor. Oynamasalar bile, olan biteni merak ettikleri için izlemeye geliyorlar. Türkiye'de bu yok, takımlar turnuvadan elendikleri zaman kalkıp gidiyorlar. Aynı şey Türkiye'de de olsa, bu tip etkinlikler sponsor firmaların daha çok ilgisini çeker ve Türkiye'deki turnuvaların sayısı da artar diye düşünüyorum.

D: Sapphire Summer Games için yorumlarınız neler?
E: Çok uzun zamandır böyle güzel bir etkinlik olmuyordu. Herkes eğleniyor, katılanlar gayet memnun, ödüller de güzel. Fakat biz etkinlik turnuvasının Counter-Strike olmasını istiyoruz :)





Kızıl Galaksi

Eve Online, ülkemizde pek az bilinen benzersiz bir DVO. Oyunun yapısı grind peşinde koşmaktan çok entrika, politika ve zekayı ödüllendirdiği için, sık sık oyunun dengelerini sarsan olaylar yaşanıyor. Aylarca anlatılan hikayeler yaşanıyor. Mesela, Eve Online'ın en büyük birlikteliği olan *Band of Brothers'ın* düşüşü. Çok yetenekli pilotları ve çok güçlü gemileri bulunan, çoğu Avrupa'lı oyunculardan oluşan BoB, diğer imparatorlukları ve şirketleri ya püskürterek, ya da haraca bağlayarak kendilerine kattı ve inanılmaz bir hızla büyüdü 2006 yılında. Gerçek parayla değeri 9.500 YTL olan Titan sınıfı gemilerden iki tanesini yok etmeleri, askeri başarılarından sadece ufak bir kısmıydı. EVE Online'a kazanmak için değil, sırf diğer oyuncuları sinir etmek için (griefing) giren GoonSwarm klanı da Band of Brothers'ın gazabından nasibini aldı. 2007 ortasına gelindiğinde, evrenin %50'si BoB'a aitti.

Bu sıralarda, galaktik savaşın henüz ulaşmadığı uzayın diğer tarafında, çoğunlukla Rus oyunculardan oluşan Red Alliance, birçok ayrı klanın saldırısı altındaydı. Birçok komşunun tam ortasında bir uzay üsleri vardı ve çok tehlikeli görülen Red Alliance'a karşı fraksiyonların ortak saldırı kararı almasına sebep oldu. Bir gece, tam 500 oyuncu en güçlü gemileriyle Red Alliance'ın üssü olan CJ-16'ya saldırdı. Tam 36 saat aralıksız süren bir çarpışma sonucunda, sayıca az olan Red Alliance pilotları ittifak güçlerini püskürtmeyi başardılar.

Red Alliance'ın bu başarısı, kuyruk acısı içindeki GoonSwarm'un dikkatini çekti. Onlarla irtibata geçtiler ve gizli bir ittifak kuruldu. GoonSwarm'un, loot peşinde olmamaları, onları inanılmaz vurdumduymaz ve inanılmaz tehlikeli oyuncular haline getiriyordu. Red Alliance'ın tecrübeli pilotlarıyla birleşince, korkunç bir güç haline geldiler. Böylece *RedSwarm Federasyonu* doğmuş oldu.

Bir gece tüm komşularına sürpriz ataklar düzenlediler. Özellikle de çoğunluğunun uyuyor olacağını bildikleri komşularına... Tek bir uzay üssünden başlayan bu zekice planlanmış saldırı, durdurulamaz bir çığa dönüştü. Bir yandan da EVE forumlarında politik bir savaş veriyorlardı: *"Band of Brothers'ın hegemonyasından, onların kölesi olmaktan sıkıldınız mı? RedSwarm'a katılın, savaş ganimetini paylaşalım"*. Bu, RedSwarm'a karşı gelmeyi düşünebilecek herkes için oldukça cazip bir teklifti.

Ve 2008 ortasında RedSwarm'un askeri ve politik dehası mutlak güce çok yaklaşmış durumda. Birçok imparatorluk ve şirketi kendi bünyesine katmakla kalmadı, Band of Brothers'ı da sadece 2 sektöre sıkıştırdı. Ama eski kurtlar hala dayanıyor. Ve GoonSwarm'un BoB'dan intikam aldığına göre, bir sonraki ihanetiyle kimi "grief"liyeceği merak ediliyor...



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY OYUN DÜNYASINDAKİ YAVAŞLAMAYI FIRSAT BİLDİK, TEKMİLİ BİRDEN LİSTEMİZDEKİ OYUNLARI ESKİLERDEN KLASİKLERLE ŞÖYLE BİR HARMANLAYALIM DEDİK. KÖTÜ MÜ ETTİK HA, KÖTÜ MÜ ETTİK!? DOSBOX DİYE BİR ŞEY VAR!

FPS *(First Person Shooter)*



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL
PC

STALKER, son yıllarda soyu tükenen oyunlardandı. Onu oynayan herkesi ahmak kabul eden, oyuncuyu elinden tutup oyun boyunca pışpışlayan, her zor karşılaşmadan önce uyarılar ve cephane dolu bir odayla onu hazırlayan bir oyun değildi. Belirsiz, beklemediğini şeylere gebe, korkutucu ve müthiş bir oyundu STALKER. Hazır Clear Skies da geliyor, çıkartın STALKER'ı arşivden, upgrade ettiğiniz (inşallah) bilgisayarınızda bu kez tadını çıkara çıkara, bu kez 8 farklı tuzak sonlardan birine düşmeden bitirin...

Call of Duty 4: Modern Warfare
PC, PS3, 360
Tek kişilik bölümleri kaç kere bitirdik Allah bilir... Multiplayer ortamlardaki popülerliği ise daha yıllarca eskimeyecek gibi görünüyor.

Battlefield 2
PC
Savaş atmosferini damardan hissetmek istiyorsanız, BF2 hala ortamın kralı. Onu manyakça bir gerçekliğe kavuşturan *Project Reality* moduyla birlikte oynamanızı tavsiye ederiz.

Bioshock
PC, 360
Maddiyat ve bilim her şeye çare olabilir mi? Bioshock bu derin sorunun cevabını, oynayanı alıp denizin yüzlerce metre altına götürerek veren, muhteşem bir FPS.

Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Alien vs Predator 2
PC
Korkudan oynayamayacağınız bir FPS ister misiniz? En azından Marine olarak oynadığınız bölümler boyunca, ömrünüzden ömür çalacak bir klasik AvP 2.

STRATEJİ



GALACTIC CIV. 2: TWILIGHT OF ARNOR
PC

Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi... Çünkü görüp görebileceğiniz en derin, en geniş, en zengin içerikli sıra tabanlı uzay stratejisi GalCiv 2. Twilight of Arnor eklenti paketiyle ise içeriği tam anlamıyla dudak uçuklatacak hale gelmiş. Ve işin en güzel yanı da, bu kadar içeriği, yeni başlayanlara bile korkutmayacak şekilde verebilen, bir bulaştınız mı kurtuluşunuz olmayan bir STS.

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.

World in Conflict
PC
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal..

Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

Civilization 4
PC
Civilization Revolution'a bir türlü ısınamadık. Tamam, biliyoruz, Civ 4 konsola ancak bu şekilde çevrilebilirdi... Ama yine de acısını çıkartmak için orijinal Civ4'ü yeniden oynamalı.

AKSİYON



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
PS3

Yaşlılara ve savaş gazilerine yer verelim, onlara gerekli saygıyı gösterelim... Onları çürük bir varilin içinde gizlenmeye çalışırken görürsek, saygımızdan diğer yana bakalım, gülmeyelim... Bir PS3 sahibiysek, yerlerde sürünerek, duvar diplerinden süzülerek en yakın mağazaya intikal edelim... MGS4'ün BluRay'ini cebellezi edip eve gelelim. Bir oyundan başka bir şey olan MGS4'ü oynarken ve oynadıktan sonra bünyede oluşan gariplikleri görmezden gelelim.

Ninja Gaiden 2
360
Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz.

Grand Theft Auto 4
PS3, 360
Muhteşem hikayesi, inanılmaz genişlikteki oyun dünyası, aksiyon sahneleri ve daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, bu yılın en iyi oyunu.

Shadow of Colossus
PS2
Playstation 2'nin son oyunlarından Colossus, muhteşem atmosferi ve öldürürken masumiyetlerine ağlayacağınız devasa yaratıklarıyla, benzersiz bir oyun.

Devil May Cry 4
PC, PS3, 360
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış.

Rockband
PS3, 360
Hala resmi olarak ülkemize gelmemiş olması büyük bir ayıp. Ama bu ay ofismize "şöyle bir" uğradı Rockband. Ofisten atılmamızın sebebi o olacak. Rock'n'Roll Baby!

Hitman Blood Money
PC, PS3, 360
Her görevi bir öncekinin kopyası olan Assassin's Creed'e kıl olduysanız, Hitman serisinin en iyi oyununu yeniden oynayın. Yapabileceklerinizi hayal gücünüzle sınırlı bu oyunda.

EN BABA AKSİYON OYUNU KAHRAMANLARI



1. **SNAKE** — *Son macerasının izleri hala zihnimizde. O gönüllerin babası...*
2. **KRATOS** — *Üçüncü oyun da duyuruldu. Olimpos muhtar adayımız Kratos!*
3. **HITMAN** — *O değil de, filmi çok da "SuxXxoOrRzz" değilmiş ya.*
4. **MAX PAYNE** — *Şehirde kalan son dürüst polis olmaya devam ediyor.*
5. **DANTE** — *Ölümsüz olması onu biraz aşağılara itse de, onsuz bu liste olmaz.*

ÇOOOK UZUN ZAMANDIR UNUTTUĞUMUZ EN GÜZEL 5 OYUN

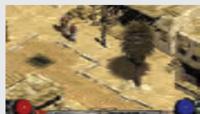


1. **WING COMMANDER** — *Gelmiş geçmiş en iyi hikayeli uzay simulasyonudur. Aaah ah!*
2. **PHANTASMAGORIA** — *Pek bilinmese de ikinci oyun da güzeldi... Tüyler diken!*
3. **TERMINAL VELOCITY** — *Gerçek anlamda 3D olan, unutulmaz bir oyun.*
4. **BAD MOJO** — *Bir sabah hamam böceği olarak uyansanız, ne yapardınız?*
5. **ONI** — *Hala bunun gibi bir dövüş oyunu gelmedi.*

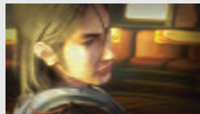
İSMİ KELİME OYUNU YAPMAYA EN MÜSAİT 5 OYUN

1. **ALAN FAKE** — *Bir yıl daha çıkarsa ismi "Yalan Fake" olarak upgrade olacak.*
2. **SIM SIKI** — *Societies rezaletiyle bizi sıkıntıdan boğan Sim City.*
3. **DUKE NUKEM "WHATEVER"** — *Yapımının 12. yılında artık kimsenin umrunda olmayan oyun.*
4. **WRATH OF THE "WHICH" KING?** — *Sağır duymaz uydurur adlı oyunumuza hoş geldiniz.*
5. **CALL OF DUTY** — *"Zaman kötü, Call of Duty!"*

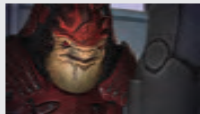
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Diablo 2: Lord of Destruction
PC
İnanabiliyor musunuz? Diablo 3 duyurulduğu anda, Diablo 2 satışları yeniden patladı ve Top10'a yerleşti. Eh, bize de eski dostumuzu yeniden oynamaya başlamak kaldı.



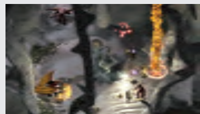
Lost Odyssey
360
Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.



Mass Effect
PC, 360
Mass Effect, has bir RYO değil, karakterinizi geliştirme imkanı veren bir aksiyon-RYO kırması. Onu böyle kabul ederseniz, çok iyi bir oyun deneyimine hazırsınız demektir.



The Witcher
PC
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!

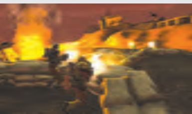


Baldur's Gate 2
PC
Bioware'in gerçek anlamda RYO yaptığında neler yapabildiklerini tekrar hatırlatmak isteriz. Arşivden çıkartılası, haftalarca yeniden oynanası. Evet, hala.

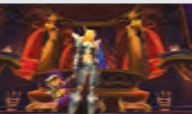
DVO *(Devasa Online)*



Age of Conan
PC
Dünyanın ilk "Yetişkin" devasa online'ı olarak, yıllardır beklediğimiz bir oyun Age of Conan. Yeni nesil grafikleri ve oynanış tarzıyla, WoW'dan kaçmak için ideal bir dünya olmuş diyebiliriz.



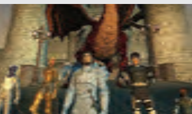
Tabula Rasa
PC
Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



WoW Burning Crusade
PC
Birçok oyuncu çoktan 70. level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

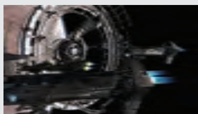


LotR: Shadows of Angmar
PC
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..

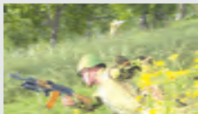


Everquest 2
PC
Eski oyuncuları geri getirmek için "Veteran'lara Özel" 14 gün bedava olarak açıldı EQ2. Eğer geri dönmek istiyorsanız, hatırlatalım. Eğer hiç denemediyseniz de, yazık ediyorsunuz.

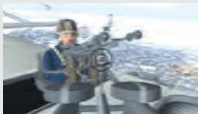
SİMULASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile, sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

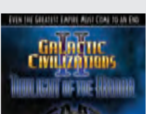


Microsoft Flight Simulator X
PC
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Wing Commander
PC
Arada bir gerçekten anlam ifade eden ama çoook eski oyunları da yad etmek gerek (DOSBox sağolsun). Uzay boşluğunun tadına ilk baktığımız oyun olarak, yüreğimizdeki yeri asla değişmeyecek.

AYIN ALTIN OYUNLARI





Gav2: Twilight of the Arnor

Castevania: Dawn of Sorrow

Super Smashbros Brawl

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

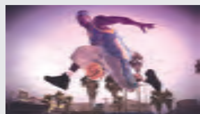
Bu kelimeleri yazarken bizim için hala Temmuz ama sizin için Ağustos... Bizden 1 ay gelecekte yaşadığınız için çok şanslısınız. Çok fazla sıcak ve çok az oyun Goyun'u sıkar!

AĞUSTOS	
Heist	PC, PS3, 360
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	PC
Space Siege	PC
Soulcalibur IV	PS3
Too Human	360

EYLÜL	
Brothers in Arms: Hell's Highway	PC, PS3, 360
Civilization IV: Colonization	PC
FaceBreaker	PS3, 360
Infinite Undiscovery	360
LEGO Batman: The Videogame	PC, PS2, PS3, PSP, Wii, 360, DS
Mercenaries 2: World in Flames	PC, PS2, PS3, 360
Men of War	PC
Mount & Blade	PC
Rock Band 2	360
Sacred 2: Fallen Angel	PC
Silent Hill: Homecoming	PS3, 360
Spore	PC
Star Wars: The Force Unleashed	PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360
The Wheelman	PC, PS3, 360
Wario Land: The Shake Dimension	Wii
X3: Terran Conflict	PC

EKİM	
BioShock	PS3
Command & Conquer: Red Alert 3	PC, 360
Dead Space	PC, PS3, 360
Fable 2	360
Fallout 3	PC, PS3, 360
Fracture	PS3, 360
Left 4 Dead	PC, 360
LittleBigPlanet	PS3
Lord of the Rings: Conquest	PC, PS3, 360, DS
Midnight Club: Los Angeles	PS3, 360
Mushroom Men: Rise of the Fungi	DS, Wii
NBA Live 09	PS2, PS3, PSP, Wii, 360
Quantum of Solace: The Game	PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS
Saint's Row 2	PC, PS3, 360

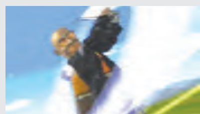
SPOR



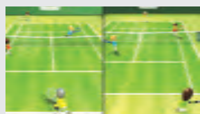
NBA Street Homecourt
PS3, 360
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



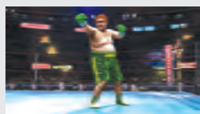
Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



Everybody's Golf
PS2, PSP
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

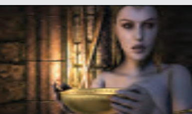


Wii Sports
Wii
Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.

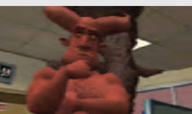


Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA



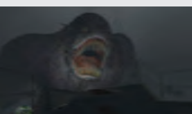
Dracula Origin
PC
Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.



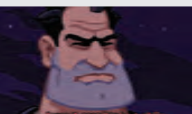
Sam and Max: Season 2
PC
Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.



Culpa Innata
PC
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



Call of Cthulhu
PC
Yoğun adventure soslu bir oyun olarak CoC, korku türünde benzersiz. Fazlasıyla uzatılmış bazı bölümlerini saymazsak, başından sonuna oynanır. Alternatif sonu da mutlaka bulup izlemelisiniz.



Full Throttle
PC
İsmi görünce yüreğiniz hopladı değil mi? Son güzel LucasArts adventure'larından birisiydi Full Throttle. İkincisini duyurup iptal etmek niye ey Lucas?

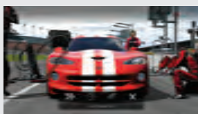
YARIŞ



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz, artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantazinizi yaşayabileceğiniz, her yarışseveri saracak kadar iyi bir oyun.



Trackmania Nations Forever
PC
Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?



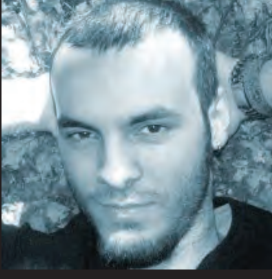
Gran Turismo 5 Prologue
PS3
Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.



Burnout Paradise
PS3, 360
Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.



Mario Kart Wii
Wii
Yarış oyunundan beklentiniz, gerçekçilik veya gıcır arabalar değil de, bıyıklı bir İtalyan ve arkadaşlarının ultra eğlenceli mücadelesiyle, Mario Kart'ın Wii versiyonunu kaçırmayın.



Dracula, saklandığın yerden çık bakayım

Evet sevgili okurlar, siz bu satırları okuduğunuz sırada ben çok uzaklarda olacağım... Aslında okuduğunuz sırada eve dönmüş olacağım, düzeltelim hemen. Hatta o müthiş Metallica konserinin tadı hala damağımda kalmış olarak. Aranızda konsere gidememiş bahtsızlar varsa geçmiş olsun dileklerimi gönderiyorum, çok şey kaçırdınız. Ama oyun oynamak dışında da bu tarz sevdiğiniz aktiviteler oldukça mutlaka katılmaya çalışın, hayattan aldığınız zevki katlayın. Evet toplumsal mesajımızı da verdiğimize göre devam edelim :)

Bu ay geçen ayın popüler adventure oyunlarından Dracula'yı ziyarete gittik. Adamın peşinden Viyana'dır, Kahire'dir, Transilvanya'dır, dolaştık durduk. Yolda acayip bulmacalarla karşılaştık, hepsini çözüverdik. Sizi de bu tecrübelerimizden mahrum etmedik elbette, hepsi önünüzdeki sayfalarda. Bu arada eğer olur da evde otururken aklınıza 'yahu şu oyun da olsa ne güzel olurdu' diye bir düşünce gelirse tembellik etmeyin, hemen bana bir mail yollayın ki her ay ne yazsak diye düşünmekten kurtulalım :) Özellikle de kurak yaz günlerinde böyle yardımlara ihtiyaç duyuyor insan. Neyse ben yine erimeye başladım sıcaktan, bana iyi balkon serinlemeleri, size de iyi oyunlar. Farewell!

Eser Güven



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS REHBERİ

VE SNAKE SON MACERASINI ANLATMAYA BAŞLAR… - ALİ SEZGİN

Fas yolunda milislerle dolu bir kamyon. Kamyondaki bir grup askerin arasına sızmış Snake sabırla onları inceliyor. Bazıları en az kendisi kadar yaşlı görünürken aralarında neredeyse çocuk diyebileceği gençler de var. Gözü yanında oturan, titremesine hakim olamayan genç milise takılır Snake'in. Askere yanaşıp sorar: "Korkuyor musun?" Asker Snake'e döner ve utanarak kafasını evet anlamında sallar. "Ben de korkuyorum ama bunun beni durdurmasına izin vermiyorum." Usulca gülümseyerek konuşmasına devam eder: "Bak evlat, ben çok savaş gördüm. Belki de haddinden fazla… Dilersen öğrendiğim bazı bilgileri seninle paylaşabilirim. Ne dersin evlat?" Genç asker pür dikkat dinlemektedir.

GİZLENMEK Mİ, ÇARPIŞMAK MI?

"Ben bir kahraman değilim ama savaş alanında ne yapmam gerektiğini biliyorum. Savaş alanı büyüdükçe karşıma çıkan en büyük ikilem, işimi sessizce halletmenin mi yoksa yeteneklerimin sınırlarını zorlayarak savaşa girmenin mi daha doğru olduğuydu.

Burada bir şeyi kabul etmek gerekiyor; eskisi kadar çevik ve yenilmez değilim. Öyle ki Octocamo olmadan bütün bu maceranın altından kalkabilecek miyim, bilmiyorum. Savaş alanları da çok değişti. Eskisi gibi 100-200 askerin olduğu ormanlar yerine binlerin kapıştığı, her ölen askerin yerine anında yenisinin geldiği savaş alanları var artık.

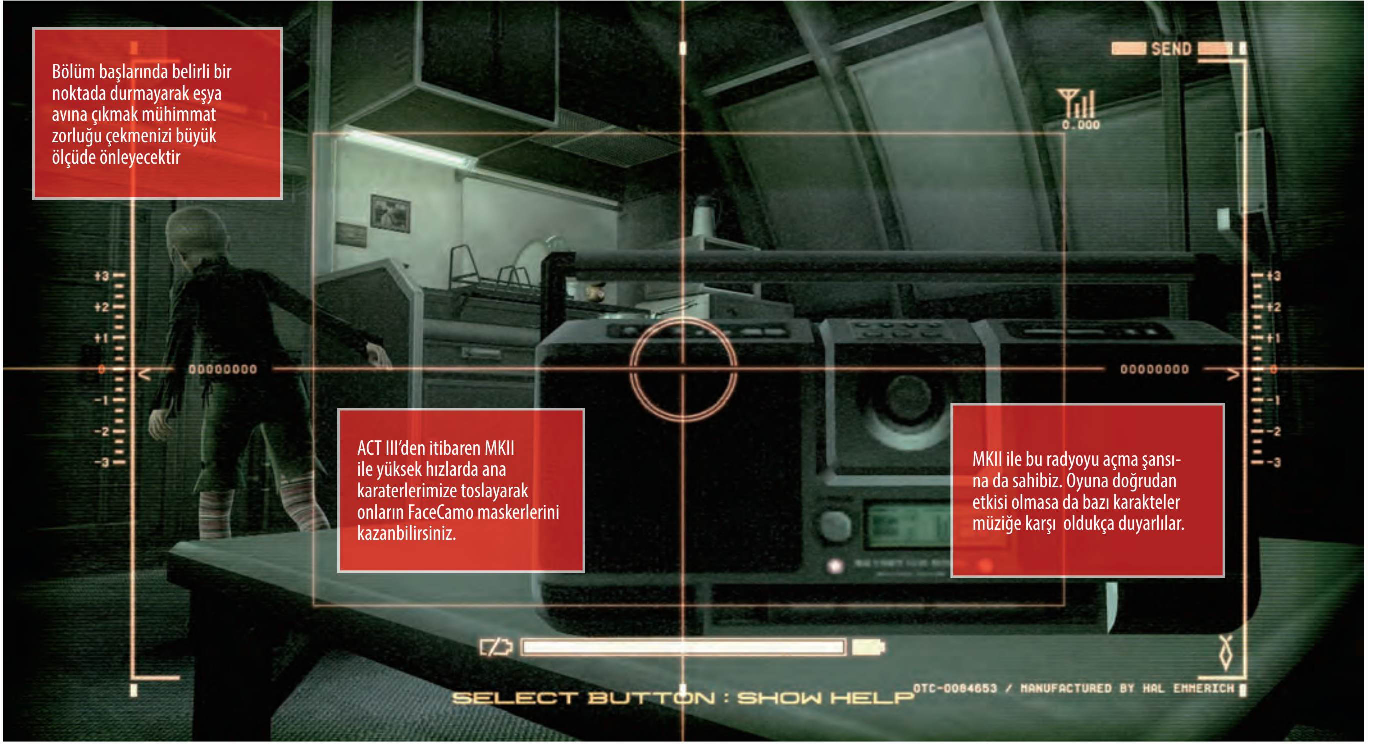

Bütün bölümü dolaşmak yerine kendinize bir rota çizin.

Uzun vadeli olarak sadece gizliliğe ya da aksiyona odaklanmak beni içinden çıkılması zor durumlara sokabilir. Örneğin karşıma bir kapıyı tıkayan bir paralı asker çıktığında onun dikkatini çekerek kapıdan uzaklaştırmaya çalışmak iyi bir fikir olmayabilir. Veya tam tersine, yanından kolayca geçebileceğim bir Gecko'ya saldırmak da sonumu getirebilir. Bu yüzden bence en mantıklısı ortamı iyi okuman ve nabza göre şerbet vermen olacak.

Ve unutma, yaratıcılık tekdüze olmaya zorlanan bir dünyada eline geçebilecek en güçlü silahtır. Çevre elementlerini iyi okumak, en deneyimsiz askeri bile benim gibi bir yaşı kurtla kafa kafaya çatışabilecek noktaya getirebilir. Belki kuytuda bir çimenlik, belki bütün sahayı gören bir tepe bütün savaşın kaderini değiştirebilir. Sigaran yoktur değil mi?

SNAKE'TEN SAVAŞ TAKTİKLERİ

Dinle asker… Gideceğin yerde tam bir keşmekeş olacak. Tam olarak neyle karşılaşacağından ben de emin değilim. Ne olursa olsun, sakin ol. Savaştığın nedenleri ve ölen arkadaşlarını unut ve ana odaklan. Hiçbir zaman göze batma… Ne kadar dikkat çekersen o kadar çok namlu sana döner.



Bölüm başlarında belirli bir noktada durmayarak eşya avına çıkmak mühimmat zorluğu çekmenizi büyük ölçüde önleyecektir

ACT III'den itibaren MKII ile yüksek hızlarda ana karaterlerimize toslayarak onların FaceCamo maskerlerini kazanbilirsiniz.

MKII ile bu radyoyu açma şansına da sahibiz. Oyuna doğrudan etkisi olmasa da bazı karakteler müziğe karşı oldukça duyarlılar.

Çevrene iyi bak, oyun boyunca sana destek olabilecek askerler göreceksin. Anladığın üzere ben sizin gibi bir milis değilim. Beni aranıza nasıl böyle kabul ettiğinizi merak ediyorsun değil mi? Tek yaptığım, beni görebileceğiniz noktalardan birkaç paralı asker indirmekti. Böylece sizden biri olduğuma inanmanızı sağladım. Hemen öyle bakma, ben sadece bu savaş alanından geçip kendi yoluna gitmeye çalışan eski bir askerim. Üstlerin ilerlemeni emrederse sakın körlemesine gitme. Durduğun noktadan bakıp, olman gereken yeri belirle ve kafanda buna uygun en mantıklı rotayı çiz. Gerektiğinde sürünmekten ve dakikalarca beklemekten de çekinme, unutma burada söz konusu olan şey senin hayatın. Bir ömre karşılık beş dakika nedir ki? Ve girdiğin savaşın sadece milislere karşı olduğunu sanma, asıl büyük savaş ölüm meleği ve senin aranda geçen…

Sana düşüncelerimi okuyabilen o garip adamdan bahsetmiş miydim? Oynadığım oyunlardan bahsediyordu hatta, hehe… Sen büyük ihtimalle düşünce okuyamıyorsundur ama savaş alanını okuyabilmek de aslında böyle bir şey. Nereye tırmanabilirsin, nereden ateş edebilirsin, hangi düşmanın ne kadar sürede tur atıyor… Bilinçaltını bunları azar azar ezberlemeye şartla. Savaşta ne olacağından asla emin olamazsın, acil bir durumda nerelere kaçıp saklanabileceğini hatırlaman senin için önemli. Eğer düşman hatlarının gerisine düşüp de görülürsen hemen saklanabileceğin güvenli bir nokta bulmaya bak. Düşmanlarının işi başından aşkın olacak, o yüzden senin gibi basit bir askeri aramakla çok vakit kaybetmeyeceklerdir. Sabırlı ol ve bekle, eski görev yerlerine dönmeleri uzun sürmeyecek. Bu noktadan sonra ilerlemeye devam edebilirsin."

Asker artık ağlamamaktadır. Snake en azından askerin dikkatini dağıttığını düşünerek gülümser. Gencin elindeki silaha bakar; bir AK-47U. "Fena bir silah değil ama daha iyilerini de kullanabilirsin. İleride onu tanımazdan geleceğime bakma, duyduğum kadarıyla Drebin denilen bir adam silahtaki genetik kilitleri bozarak her silahı kullanılabilir hale getiriyormuş. Onu bulursan belirli bir para karşılığında daha etkili silahlar alabilirsin. Kurşunsuz kalırsan o konuda da yardımcı olur sana, tabii parasıyla. En sevdiğim silahları duymak ister misin? Pek çok silah gördüm ve kullandım ama çok azı takdirimi kazanmayı başarabildi."

G18C (Tabanca): "Bu silahı çok seviyorum. Hem çok seri hem de verdiği hasar son derece yüksek. Bir de buna tek elli olması sebebiyle yakın dövüş yeteneklerimi daha etkin kullanamamı sağlamasını ekle, ne kadar etkili olduğunu anlarsın. Diğer silahların cephaneleri çok pahalı, o yüzden çok kritik bir durum olmadığı sürece G18C ve yakın dövüş yeteneklerim benim en büyük dayanağım olmuştur daima."

P90 (Hafif Makinalı Tüfek): "İtiraf ediyorum, savaş alanındaki en iyi silah sayılmaz ama kesinlikle en yaygını. Aldığım istihbarata göre Liquid'in (kim olduğunu anlatmaya kalkarsam savaş biter) koruma ekibi tamamen P90'larla donatılmış. Yani etrafta bolca P90 olacak. Ömrüm boyunca P90'ları hep susturucuyla kullandım ve şimdi de bundan vazgeçecek değilim. Kısa alanda oldukça etkili ve kesinlikle hala çok ölümcül. Ama bu silahı tercih etmemde en önemli neden hiç kurşun sıkıntısı yaşatmaması oldu. Bu sayede diğer silahların aksine P90'ı ekstra masraf yapmadan bolca kullanabildim."

M4 Carbine (Makinalı Tüfek): Snake M4 Carbine'ı düşünürken gülümser. "Bu silahla o kadar çok anım var ki… Gerek etki mesafesi gerekse de verebileceği hasar bakımından bence en etkili silahlardan bir tanesi. Çok sekmiyor ve düşmanlarını bağırıp çağırmalarına mahal vermeyecek kadar da hızlı indiriyor. Genç, bu silahı kullanmaya karar verirsen kesinlikle ekstra dipçik ve el bombası atar kullanmaya bak. Dipçik silahın sabit atış ihtimalini büyük oranda arttırıyor. El bombası atar ise ne olur ne olmaz diye…"

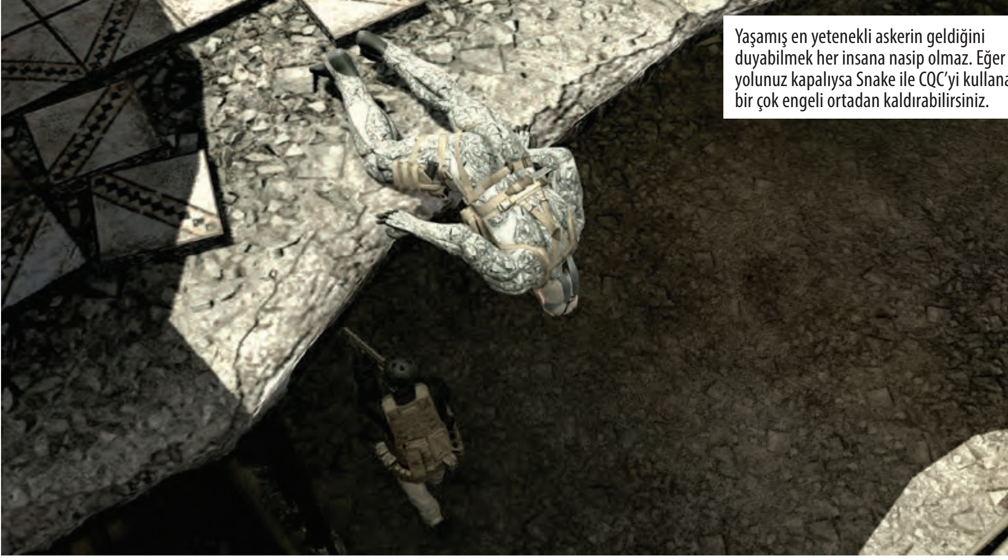
M14EBR-2 (Kesin Nişancı Tüfeği): "Aslında bu silah M14'ün gelişmiş halinden başka bir şey değil. Kısa ve orta mesafede oldukça etkili. Ve evlat sana söylemeliyim ki düşmanların senden uzak kalmanın yeterince iyi bir fikir olmadığını anladıklarında aynı bir makinalı tüfek gibi de iş görebiliyor. Ben bu tüfeği hep susturucuyla kullandım çünkü bana göre iyi bir keskin nişancı, nerede olduğu bilinmeyendir. Bu silahın en büyük kusuru mermilerinin pahalılığı ve zor bulunması ama ne olursa olsun yaptığı işi ondan iyi yapan bir başka tüfek yok. Keskin nişancı olmak biraz da yetenek istiyor ama bakışlarından bundan sende bolca olduğunu görebiliyorum. Sakın bunu benim gibi ömrünce savaşarak tüketme olur mu?"

RPG-7 (Roket Atar): "Evet, aslında ucuna el bombası bağlanmış bir >>



Snake'i riske atmak istemiyorsanız, gireceğiniz yeri MK2'yle gözden geçirin.





Yaşamış en yetenekli askerin geldiğini duyabilmek her insana nasip olmaz. Eğer ki yolunuz kapalıysa Snake ile CQC'yi kullanarak bir çok engeli ortadan kaldırabilirsiniz.







>> roketten fazlası değil bu ama fiyatını performansıyla karşılaştırırsak ne kadar etkili olduğunu anlarsınız. Şimdiye kadar karşılaştığım her güçlü rakibimi indirmemde fazlasıyla yeterli oldu. Roketleri neredeyse kurşunlar kadar ucuz ve son derece de etkili. Bir asker daha fazla ne isteyebilir ki?"

Ve Snake kamyondan indi. Asker artık daha umutluydu ve artık bir şansı olduğunu düşünüyordu. Ona teşekkür etmek istedi ama o çoktan gitmişti. Bu durumu daha fazla sorgulamadı, Snake'in buradaki amacının savaşmaktan çok daha fazlası olduğu belliydi. Köşesine geçti ve tüfeğini hazırladı. PMC'lerin gelmesi artık an meselesiydi.

SNAKE'TEN BOSS TAKTİKLERİ

DİKKAT! Okuduğunuz metin bu noktadan sonra potansiyel **SPOILER** materyalleri içerir. Oyunun konusu hakkında bilgi sahibi olmak istemiyorsanız bu kısmı atlamanızı tavsiye ederiz.

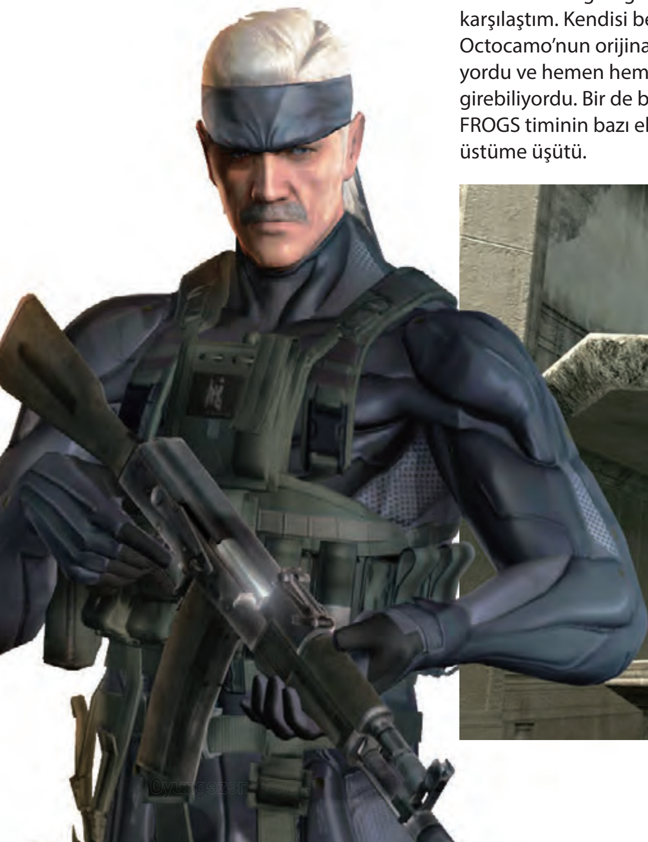
-Snake! Snake! Snakeeeeeeeee!
-"!" Otacon bu sen misin?
-Hayır efendim, beni hatırlamadınız mı? Fas'ta bana tavsiyelerde bulunmuştunuz. Sayenizde o savaştan sağ çıkmayı başardım. Şimdi de tavsiyenize uyarak dünyayı gezmeye başladım. Sanırım siz de kendini savaşınızı vermişsiniz. Benim gibi dünyayı mı geziyorsunuz?
-Hayır evlat, benim mezarlıkta bir randevum var…
-Kiminle olduğunu sorabilir miyim efendim?
-Ölümle. Hem ruhum hem de bedenim inan bana haddinden fazlasını görüp yaşadı. Özellikle o kızlara yaptıklarını duymak bile istemezsin…
-Kız? Yoksa savaş alanında gördüğüm yaratıklardan mı bahsediyorsunuz…
-Evet onlar…

"İlk olarak Laughing Octopus ile karşılaştım. Kendisi benim giydiğim Octocamo'nun orijinal halini giyiyordu ve hemen hemen her kılığa girebiliyordu. Bir de bunun üstüne FROGS timinin bazı elemanları da üstüme üşütü. İnan bana her şeyi gördüm ama böyle bir düşmanla ilk defa karşılaşıyordum. Sırasıyla duvarın içine, boş bir kutuya, sadık yardımcım MKII kılığına, ölmüş bir askerin bedenine girmeyi başardı. Öyle ki bir noktada maskesini çıkartır gibi yaparak onun Naomi olduğunu bile düşünmemi sağladı. Ben her seferinde onun planlarına kanmış gibi yaparak ve Drebin'den aldığım roketleri kullanarak onu kaçmaya zorladım. En sonunda zırhı daha fazla dayanamadı ve bir insan olarak karşıma çıktı. Onu öldürebilirdim ama öldürmedim. Her şeyin ötesinde o sadece çok kötü şeyler yaşamış bir kız çocuğuydu. Ona ailesini öldürtmüşler ve gülmeye zorlamışlar, düşünebiliyor musun? Kimse böyle bir kadere sahip olmamalı…"

"Ardından Raging Raven geldi; öfkeyle beslenen bir kuş. Raven aslında karşılaştığım en kolay yaratık oldu. Sahip olduğu sayısız minik kuzgun sayesinde yerimi buluyor ve hemen ardından üstüme roketler yağdırıyordu. Susturucu kullanarak benim saklandığım noktaya gelebilecek kuzgunları yok ettim. Raging'i gördüğümde ise en güçlü silahlarımla verebildiğimce hasar veriyor ve hemen ardından yeni bir pozisyona geçiyordum. Raging Raven beni gördüğünde basitçe binanın bloklarını kullanarak kendimi roketlerinden koruyor ve daha fazla hasar veriyordum. Anti-hava roketleri bu durum için oldukça etkili olsa da bana göre olmazsa olmaz bir silah da değil. Sonunda Raven'ın da zırhını kırmayı başardım ve o da çaresizce üzerime gelmeye başladı. Sakinleştirici kurşunlarımla onu kolayca bayıltabilirdim artık."

-Ne kadar da çok şey yaşamışsınız. Bu iki yaratık bile onlarca kardeşimi öldürmüştü.
-Evet ne yazık ki bunlar daha hiçbir şey….

"Crying Wolf şüphesiz ki karşılaştığım en ilginç düşmanlardan biriydi. FROGS timi etrafı arıyor, beni bulduklarında da taşıdığı Rail Gun'la Crying Wolf işimi bitirmeye çalışıyordu. Solid Eye'ı kullanarak Wolf'u buluyor, nişan almak istediğim bölgedeki FROGS askerlerini öldürüyor ve Wolf'a birkaç atış yaptıktan sonra tekrar kayboluyordum. Bu taktik son ana kadar işime yaradı. Kolaylıkla görünebileceğim binalar yerine karlarda sürünmeyi tercih





Heykel taklidi yapmayı anladım da o el ne arıyor orada Snakeeee!





etmem bana göre en doğru tercihti. Sonunda diğerleri gibi onun da zırhı kırıldı ve karşıma genç bir kız olarak çıkmayı başardı. Her zamanki gibi onun öldürmek veya yaşamasına izin vermek bana kalmıştı…

-Peki ne yaptınız efendim? O yaratık sayısız arkadaşımın hayatını aldı.

Snake göz ucuyla askere baktı ve sorusunu yanıtsız bırakarak konuşmaya devam etti.

"Gittiğim yerin diplerinde Vamp ile karşılaştım. Vamp'i gördün mü bilmiyorum ama tanıyabileceğin en korkunç katillerden biridir. Onca atikliğinin üstüne bir de kanında bulunan nano makinelerin oluşan her yarasını tamir etmesi sayesinde neredeyse ölümsüz olması onu kesinlikle çok zorlu bir düşman yapıyordu.

İtiraf etmeliyim ki Vamp onu indirdikten sonra tekrar doğrulduğunda oldukça paniklemiştim. Ama sonra Naomi'nin bana verdiği iğne aklıma geldi. Hızlıca kafasına iki kurşun sıkıp onu yere düşürdükten sonra yakın dövüş bilgimi kullanarak onu yakalandım ve o iğneyi boynuna sapladım."

-İğne ne işe yarıyordu efendim?
-Ne! Söylemedim mi? Bu iğne onun vücudunda bulunan nano makineleri etkisiz hale getirdi ve bu sayede almış olduğu hiçbir yara iyileşmedi.

"Neyse Vamp'i boşver, şimdi anlatacağım ucube seni çok şaşırtacak. Adı Screaming Mantis'ti ve savaş alanında ölü veya diri her türlü varlığı rahatlıkla kontrol edebiliyordu. Buna ben de dahildim…

Önce bunu nasıl yaptığını anlayamadım ama sonra kafama dank etti. Şimdiye kadar karşılaştığım bütün yaratıklar teknolojinin nimetlerinden faydalanarak güçlendirilmişlerdi ve bu da öyle olmalıydı. Daha önce karşılaştığım Psycho Mantis'in aksine bu kadın sadece vücutlarımızda bulunan nano makinaları yaratıcı bir biçimde kullanıyordu. Daha önce kullanmış olduğum şırıngayı bu kez kendime sapladım ve Mantis'in etkisinden kurtuldum. Çaresiz kalan Mantis bu kez benimle gelen Meryl'ı kullanmaya kalktı. Hızlıca Meryl'in üzerine koşup CQC ile onu yakaladım ve şırıngayı ona sapladım. Zaten yaralanmış olan Meryl oracıkta bayıldı. Ve o andan itibaren bütün öfkemi Mantis'in kuklalarına odakladım. Açıkça ölen askerleri ve bizi o kuklaları kullanarak idare ediyordu. Kuklalara ateş etmeye başladığımda Mantis çaresizlik içinde Meryl'i olduğu yerden kaldırdı ve kafasına silah dayamasını sağlamaya çalıştı. Bu noktada biraz hasar almayı göze aldım ve Meryl'e yaklaşarak bir kez daha şırınga kullandım. Uzaktan sakinleştirici de kullanabilirdim ama bunun kalıcı bir çözüm olabileceğinden emin değildim. Mantis sonunda benimle birebir olarak yüzleşmeyi



göze aldı; bazen yanıma ışınlanarak, bazen de mesafe alıp bıçaklar atarak beni öldürmeye çalıştı. Yanıma yaklaştığında hemen kendimi bir tarafa fırlattım, bıçaklar için ise sürünerek aramıza objeler koymaya çalıştım. Eski düşmanlarımdan Psycho Mantis'e benzeyen kuklayı ateş ederek düşürdüm. Düşen kuklayı hemen aldım, onu kullanarak Mantis'i de yönetebiliyordum artık. Hızlıca kuklayı (kukla yoksa controller'ı) sağa sola sallayarak Mantis'in hasar almasını sağladım ve dövüşü bitirdim."

-İnanılmaz bir savaşmış! Orada olmayı isterdim…
-İyi ki değildin asker. Yoksa Mantis seni bana saldırtıyor olurdu.

"Geriye tek bir rakibim kaldı, ikizim ve baş düşmanım Liquid Snake. Beni çok zor bir anımda yakaladı ve onun gücünde bir askere karşı tercih etmeyeceğim tekme tokat bir kavgaya zorladı beni. Aslında burada dikkat etmem gereken bir nokta olmadı. Sadece Liquid'in toplamda 3 defa teknik değiştirmesi sebebiyle alışmak biraz zaman aldı. Onun dışında aşırı diyebileceğim öfkesi nedeniyle oldukça kontrolsüz darbeler savuruyor ve istemeden de olsa kendisini yanımda buluyordu. Böyle durumlarda hızlı darbeler vurarak hemen ondan uzaklaşıyor ve aynı hatayı tekrar yapmasını bekliyordum…"

-İşte benim hikâyem bu asker. Pek çok kişinin sağ çıkamayacağı sayısız durumdan biraz yetenek biraz da öngörü sayesinde kurtulmayı başardım. Ama artık savaşlar ve yaratıklar geçmişimde kaldı…
-Efendim hayatımı tamamen verdiğiniz öğütlere borçluyum. Lütfen sizin için yapabileceğim bir şey varsa bana söyleyin…
-Hayatını yaşamaya devam et çocuk. Hiçbir savaş uğruna ölünecek ve acı çekilecek kadar değerli değil. Git! Ve gittiğin yerde herkese hayatın değerinden bahset!

MGS4'ÜN SIRLARI

***BIG BOSS ZORLUK SEVİYESİ:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

***ALTAIR KOSTÜMÜ:**
Oyunu Assasin amblemi alarak bitirin. Bunun için 25 kereden fazla yakalanmamanız ve 50 düşmanı arkadan yakalamanız gerekiyor. 50 kişiyi de stealth kill olarak öldürmelisiniz.

***HEYKEL OLMAK:**
Oyunun komik gizlerinden biri de heykel taklidi yapabilmek. Heykellerin bulunduğu noktalara tırmanarak üçgen tuşuna basarsanız Snake heykel pozisyonuna girecek ve Octocamo da buna göre renk değiştirecektir.

***BEAUTY&BEAST:**
Bunlarda da çok fazla gizem bulunuyor. Kızlarımız sizi beauty olarak yakalamaya çalışırken renkleri beyaza dönüşene kadar onlardan kaçarsanız fotoğraf makinenize poz vermek üzere birbirinden hoş pozisyonlara girebilirler. Ayrıca Laughing Octopus'tan kaçarken yatağa yatarsanız kendisi gelip sizi öpecektir. Yine aynı şekilde bayanlarımız sizi kovalarken, iPod'unuzdan "Oishii ChuhanSeikatsu" isimli parçayı açarsanız dans etmeye başlayacaklar.

***PARDESÜLÜ YABANCI:**
Act 3'te isyancıyı takip ettiğiniz sahne esnasında arkanıza bakarsanız sizi takip eden pardesülü bir arkadaşa rastlayacaksınız. Dönüp ateş etmeniz sırasında kaçacak olan bu sahıs aslında isyancı base'inde nasıl bulunduğumuzu açıklıyor.



DRACULA: ORIGIN

-ESER GÜVEN

Yok efendim Dracula kaçmış, Van Helsing kovalamış. Boş işler bunlar, sen kalk Van Helsing'in önüne on dakikada bir bulmaca at, bilmece sor, sonra da Dracula Mina'yı nasıl ısırdı. E ısırır tabi. Neyse asabiyet yapmayalım, Helsing'e Dracula'yı yakalamasında yardımcı olalım.

Mina's Apartment

Aslında oyuna Van Helsing'in evinde başlıyoruz ama burada yapacağınız yalnızca iki şey var. Envanterinize geçin ve Letter from J. Harker'ı ve News Times, Thursday, September 8, 1898 gazetesini okuyun. İşte şimdi Mina'nın dairesindeyiz.

Mina ile konuştuktan sonra gazeteleri toplamaya başlayalım. Bir tanesi sandalyede, diğeri masada, üçüncüsü ise masanın diğer ucundaki tomarın içinde. Tomara tıkladığınızda karşınıza gelen gazetelerden 6 Eylül tarihli News Times gazetesine. Masanın üzerinde fotoğrafı da alıp ekranın alt kısmına tıklayarak açı değiştirin. Perdeyi açtığınızda karşınıza Londra haritası çıkacak.

Burada yapmamız gereken gazete haberlerini okuyup saldırıların gerçekleştiği ve saldırganın kaçtığı yerleri işaretlemek.

News Times, Thursday, September 8, 1898 gazetesindeki habere göre New Kent Road'ın yanındaki istasyona tıklayın ve çizgiyi National Gallery'e kadar götürün.

The Courier, Thursday, September 8, 1898 gazetesindeki habere göre Southwark Bridge'e tıklayın ve çizgiyi Tate Art Gallery'e kadar götürün.

Daily Big Mirror, Thursday, September 8, 1898 gazetesindeki habere göre Tottenham Court'a tıklayın ve çizgiyi St. George's Cathedral'e kadar götürün.

News Times, Tuesday, September 6, 1898 gazetesindeki habere göre St. George's Church'e tıklayın ve çizgiyi Victoria Station'a kadar götürün.

Şimdi çizgilerin kesiştiği çembere tıklayın. Hedefimiz Bloomsbury Cemetery yanında bulunan Godalming Manor.

Bloomsbury Cemetery

Godalming Manor'un kapısına tıkladığınızda Hendrik ile konuşacak ama içeri giremeyeceksiniz. Sol taraftaki kapıyı kullanarak mezarlığa geçin. Yoldan ilerleyerek mezarcıyı ve konuşun. Ona kulübeden kürek getirmeyi teklif edeceksiniz ama önce kulübenin kilidini açmanız gerekiyor. Mezarcı size iki ipucu veriyor, kilidin kombinasyonu J B Lemon ve karısının yaşlarından oluşuyor, ama rakamlar ters çevrilmiş durumda. O zaman gidip yaşlarını öğrenelim.

Yerden Scraper'ı alın. Sol tarafa doğru ilerleyin ve aşağıya inen merdivenlerin sol tarafındaki mozoleye tıklayın. Görüntü taşın üzerindeki yazılara yakınlaşacak. Burada tek yapmanız gereken Scraper'ı kullanarak yazıları okunaklı hale getirmek, bunu yaptığınızda Van Helsing otomatik olarak tarihleri okuyacak ve dosyasına kaydedecek. Kulübenin yanına gidin ve kilide tıklayın.

Kilit Bulmacası:

J B Lemon'un doğum ve ölüm yılları 1703-1772. Yani 69 yaşında ölmüş. Karısı Suzy Lemon 1722-1790 yılları arasında yaşamış, yani 68 yaşında ölmüş. Bu iki sayıyı yan yana yazınca 6968 sayısını buluyoruz. Kilidin şifresi sayıların ters çevrilmiş halleri olmalıydı, bu sayıyı çevirdiğimizde 9698 sayısını buluyoruz.

Kulübenin içinden Spade, Iron Bar ve Lantern alın. Mezarcının yanına gidin ve onunla Manor hakkında konuşun. Oraya girebilmek için bir yol daha olduğunu ve bu yolu eski bekçinin bildiğini öğreniyoruz. Bekçi yıllar önce ölmüş ve bu mezarlıkta, kapısının yanında iki melek olan mezara gömülmüş. O halde gidip şu mezarı bulalım.

Yine o daha önce gittiğimiz merdivenlerden aşağı inin, orada yanında iki melek olan mezarı inceleyin ve içeri girmeye çalışın. Kapıyı açmak için envanterinizdeki demir çubuğu kullanın. Kibriti fener üzerinde kullanarak yakın, sonra da kürek ile feneri birleştirin. Yeni yaptığınız bu saplı feneri kapıdan içeri soktuğunuzda yazıları okuya-



Mina's Apartment



Bloomsbury Cemetery


Birinci Melek


Üçüncü Melek


Dördüncü Melek

bileceksiniz ve Helsing de bunları defterine kaydedecek. Burada edindiğimiz bilgilere göre mezarlıktaki meleklerin bulmacalarını çözmemiz gerekiyor, bu meleklere istediğiniz sırayla uğrayabilirsiniz.

Birinci melek

Kabartmaya baktığınızda ortada bir melek, etrafında ise iblisler ve müminler bulunduğunu göreceksiniz. Yazıyı okuduğumuzda iblisler için kupa, müminler için ise gözyaşı seçmemiz gerektiğini öğreniyoruz. İblisleri tanımakta zorlanmazsınız herhalde, değil mi? Boynuzları, uzun kulakları, kanatları falan var, bir de kötü kötü bakıyorlar. Seçimleri yaptıktan sonra sol üstteki düğmeye basın.

İkinci melek

Bu kabartmada bir teraziyle karşılaşacaksınız. İncelediğinizde ortadaki yazı defterinize kaydolacak, bunu okuyarak her iblis için ne kadar ağırlık kullanmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Doğru cevap: 300+300+300+300+625 = 1825. Ağırlıkları kullanarak 1825'i seçin ve ağırlığın altındaki kaba tıklayın.

Üçüncü melek

Bu kabartmada birçok figür göreceksiniz, yazıyı okuyunca 'saf olanların korkacak birşeyleri yoktur' dendiğini görüyoruz. Yani günahkarları seçmeliyiz. Obur olan adamı, eteğini kaldırmış kadını, çocuğu döven kadını, elinde para kesesi olan adamı ve tahta üzerinde taşınan kadını seçin ve sol üstteki ikona tıklayın.

Dördüncü melek

Bu kabartmada hayvan figürleri var, yazıyı okuyunca iblislerin örümcek, yılan, kurbağa ve kurtların gözünde olduğunu öğreniyoruz. Bu hayvanlara tıklarken köpeklerle kurtları karıştırmamaya dikkat edin, köpeklerin boyunlarında tasma var. Kabartmadaki bir örümcek, bir yılan, bir kurbağa ve üç kurda tıkladıktan sonra sağ üstteki düğmeye basın.

Dört meleği de ziyaret ettiğimize göre şimdi bekçinin mezarına dönebiliriz. Ama önce üçüncü meleğin olduğu ekranın sol alt köşesindeki hacın üzerinden Black Veil'i alın. Kulübenin olduğu ekrana dönün ve Black Veil'i sinekler üzerinde kullanarak onları yakalayın.

Bekçinin mezarına inin ve tabutun üzerindeki kitabı alın. Kitabı okuyunca gizli geçidin nerede olduğunu öğreneceksiniz. Merdivenlerden çıkın, üstteki yola girin. Buradaki haç şeklindeki mezar taşının yanındaki isimsiz mezara tıklayabildiğinizi göreceksiniz. Demir çubuğu mezar üzerinde kullanın ve içeri girin.

Godalming Manor

İçeri girmeye çalıştığınızda kapının kilitli ve basit bir bulmacayla korunuyor olduğunu göreceksiniz. Amacınız soldaki tüm düğmeleri sağ tarafa çekmek. Azıcık uğraştıktan sonra beceremezseniz tüm düğmeler soldayken en üstteki ve en alttakine bir kere basın. İşte bu kadar basit.

Etrafı inceledikten sonra masanın üzerinden Nails, altından Glass Bowl, sol taraftan Pliers alın. Ekranın diğer kısmına geçin ve Saw alın. Kapıdan geçerek mutfağa ulaşın. Yerden File, masadan ise Wooden Spoon alın. Diğer kapıya gitmeyi denedikten sonra envanterinize geçin ve sineklerle kavanozu birleştirin. Kavanozu Hendrik üzerinde kullandıktan sonra kapıdan girin.

Ekranın alt kısmına giderek ön kapıya ulaşın ve kapının yanından Cane alın. Mutfağın karşısındaki kapıdan girin, kasayı kontrol



edin ve ekranın alt tarafına gidip yerden Pieces of Wood'u alın. Odadan çıkın ve merdivenlerden üst kata ulaşın. Soldaki odaya girin, yerden Message from the Lady's Chamber ve Spool of Thread alın. Ekranın alt kısmına gidip yatağı inceleyin, yerden Tape Measure ve Hammer alın. Karşı taraftaki odaya girin, etrafı inceledikten sonra kutunun yanından Writing Paper'ı alın.

Kasa Bulmacası

Kapının yanındaki metal plakaya tıklayın. Envanterinize geçin ve kağıdı alın, kağıdı metal plaka üzerinde kullanın. Kağıdı aşağıdaki kabartılı sütunların üzerine götürüp tıkladığınızda delikler açılacak.

Kütüphaneden çıkın ve alt kattaki salona girin. Kapının yanındaki metal plakaya tıklayın. Aynı işlemi burada da gerçekleştirin ve kağıda delikler açın. Şimdi tekrar kütüphanedeki kasaya dönün, ikinci kağıdı metal plaka üzerinde kullanın, deliklerde N, E, N, S, SE, E yazılarını göreceksiniz. Alt kata inin ve ilk kağıdı metal plaka üzerinde kullanın. Deliklerde SE, E, N, SE, N, SE yazılarını göreceksiniz.

Kasanın şifresi artık elinizde. N kuzey, E doğu, S güney, SE güneydoğu demek. Kasanın altındaki düğmeleri SE, E, N, SE, N, SE, N, E, N, S, SE, E yönlerini gösterecek şekilde döndürerek açılmasını sağlayın ve anahtarı alın.

Odadan ayrılın ve üst kata çıkın. Duvardaki şamdana tıklayın, üzerinde kerpeteni kullanarak duvardan sökün. Panele baktığınızda 4 metal plaka göreceksiniz ve Van Helsing size bunun için bir anahtar yapmayı önerecek. Bunun için de deliklerin derinliğini ölçmemiz lazım.

Anahtar bulmacası

Envanterinize geçin ve ipliği, mezurayı ve tahta kaşığı birleştirerek Measuring Instrument yaratın. Bunu paneldeki plakalar üzerinde kullanarak derinlik ölçümünü yapın: 10, 8, 12 ve 5 cm. Şimdi mutfağı geçip kilere inin ve tezgâha tıklayın.

Alt kısımdan bir çubuk alın ve cetvelin altına yerleştirin. İlk olarak 10 cm boyunda bir parça kesin ve dikey çubuğun en üstteki deliğine sokun. Sırasıyla 8, 12 ve 5 cm parçalarını kesin ve yukarıdan aşağıya deliklere sokun. Açık renkli çubuğa tıklayın ve onu da 5 cm keserek dikey çubuğun sol tarafındaki deliğe sokun.

Eğeyi elinize alın ve tüm çubuklardan geçerek eğeleyin. Çivileri çubukların diğer taraflarına yerleştirin ve çekici kullanarak tüm çubukları



Kasa Bulmacası



Anahtar Bulmacası



Kitap Bulmacası

sağlamlaştırın. Böylece Makeshift Wooden Key yaratmış olacaksınız.

Anahtarı duvardaki panelde kullanın ve içeri girip merdivenlerden yukarı çıkın. Kasadan aldığınız anahtarla kapıyı açtığınızda kendinizi Dracula'nın odasında bulacaksınız. Tüm eşyaları, özellikle de pentagramlı kapağı olan kitabı inceleyin. Kitaplığın orta rafındaki kitabı alın. Burada göreceğiniz sayfa kitaptaki kilide şaşırtıcı derecede benziyor.

Kitap bulmacası

Dracula'nın portresinin altındaki kitaba tıklayın. Öncelikle pentagramın oluşturduğu küçük üçgenlere bakın. İkisine tıkladığınızda yer değiştirecekler ve doğru yeri bulduğunuzda üzerlerinde sembol görünür hale gelecek. Beş üçgenin de doğru pozisyonlarını bulduktan sonra dış parçalara geçin. Bunlarda da iki taneye tıklayarak yer değiştiriyorsunuz ve doğru yere gelen parçanın üzerinde metin beliriyor. Şimdi de renkli taşları kenarlara taşımamız lazım, taşlar doğru yere geldiklerinde parlamaya başlıyorlar. Siyah olan üst sağ, kırmızı olan alt sağ, beyaz olan üst sol, mavi olan aşağı, yeşil olan ise alt sol. Taşları yerlerine çektiğinizde Dracula'nın kitabını okuyabileceksiniz.

Diğer kapıdan çıkıp Mina'nın dairesine geri dönün. Mina'nın kapısına baktıktan sonra envanterden haç seçin. Ne yazık ki Mina çoktan ısırılmış. Ekranın alt kısmına geçin ve duvardaki Avrupa haritasını açarak alt sağdaki Cairo'ya tıklayın.

Cairo

Etrafı biraz gezdikten sonra Mustapha ile konuşun ve müzenin nerede olduğunu öğrenin. Sağ alttan ilerlediğinizde kısa bir yüklemenin ardından müzeye ulaşacaksınız. Müdür yardımcısının yanına gidin ve ona yardım teklif edin. Size aradığı parçaların listesini verecek, Deben hakkında soru sorduğunuzdaysa Copper Deben ve Scribe's Sylus alacaksınız. Space tuşuna basarak inceleyebileceğiniz nesneleri zaten görebiliyorsunuz, dolayısıyla yapmanız gereken tek şey koridor koridor dolaşıp alabileceğiniz her şeyi almak. Önce en sağ taraftaki raftan Papyrus from 1852, Flail of Nekhnekh ve Miniature Pyramid'i alın. Bu piramidin altından bir de anahtar çıkacak. İç raftan Pyramid ve Knife with a Mother of Pearl Handle'ı alın. Orta raftan Spanish Helmet, Pyramid, Heka-Crook, masadan Pharaoh with Broken Head'i alın. Ekranın alt tarafına girin, masadan Small Pyramid, soldaki raftan Small Granite Scarab'ı alın. İç sol raftan Pyramid ve Head with Solar Disk'i alın. Daha önce bulmuş olduğunuz anahtarı sandık üzerinde kullanın ve içinden Pyramid'i alın. En soldaki duvarda bulunan tabutu inceleyin, Crook ve Flail'i üzerinde kullanarak açın, içinden Large Pyramid'i alın.

Müdür yardımcısının yanına gidin ve konuşun. Demonomicon ve Black Sphinx hakkında bilgi aldıktan sonra müzeden çıkın. Mustapha ile konuşunca develerin hasta olduğunu öğreneceksiniz. Sola doğru ilerleyerek keşişe ulaşın, onunla konuştuktan sonra tekrar develerin yanına gidin ve Mustapha'nın yanındaki Casserola Dish'i ve Fork'u alın. Fork sayesinde yalaktaki Curious Plants'i toplayın. Keşişin yanına dönerek bitkileri gösterin ve Medicine for Camels'ı alın. İlacı Mustapha'ya götürün, böylece Blood Rocks'a gidiş yolunu öğreneceksiniz.

İçeri girdiğinizde önce Plank, Pick Head ve Turban alın. Ekranın alt tarafına, sonra da sağa gidin. Tahtayı deliğin karşı tarafında kullanarak karşıya geçin ve Lantern'i alın. Yukarıya doğru gittiğinizde yol ikiye ayrılacak. Önce sola gidin ve Belt'i alın. Kapıdaki bulmacayı inceleyin ve buradan çıkıp sağ tarafa gidin. Masanın üzerinden Linen Strips ve Oil Flask'ı alın. Tekrar deliğin olduğu ekrana dönün. Envanterde Linen Strip, Belt ve Turban'ı birleştirin, elde edeceğiniz ipi tahta üzerinde kullanın. Oil Flask ve Lantern'i birleştirin, ardından kibrit kullanarak bu feneri yakın. Artık ipten aşağı inip yerden Spike ve Curious Plant'i alabilirsiniz.

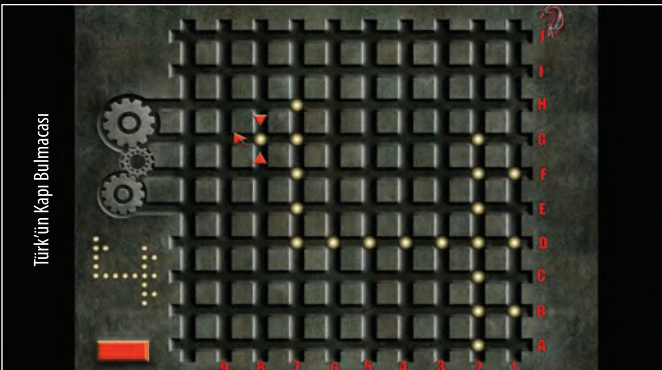
Buradaki taşları envanterde Pick Head ve Spike'ı birleştirerek yapacağınız kazmayı kullanarak aralayın. Açıklıktan çıkarak keşişle konuşun, isminin Herodotus olduğunu öğreneceksiniz. Ondan Black Rock hakkında ayrıntılı bilgileri aldıktan sonra toplamanız gereken malzemelerin listesini (List of Artifacts) alacaksınız.

Mustapha'nın yeğeninin kaçırıldığını öğrendikten sonra pazar yerine gidin, Flask, Scale ve Garlic alın. Sağ alttan devam ederek müzeye ulaşın ve müdür yardımcısıyla konuşun. Kitaplığa saplanmış olan Knife'ı, masadan da Mirror'ı alın. Herodotus'tan aldığınız listeyi Quahab üzerinde kullanın, size Receptacle ve Necklace verecek. Müzeden çıkın ve bıçağı Mustapha'ya gösterin. Edindiğiniz yeni bilginin üzerine Türk katilin evine gidebiliyorsunuz. Kapıda sizi çok kötü bir bulmaca bekliyor :D

Türk'ün kapı bulmacası

Karşınızda 20 tane top ve bir sürü oyuk var. Yapmanız gereken topları sol tarafta gösterildiği şekilde dizmek. İşin zor kısmı topları tek tek değil sütun veya sıra olarak itebiliyor olmanız.

D6'yı bir kez yukarı itin – H6'yı bir kez sola itin – G5'i üç kez aşağı itin – G6'yı bir kez sola itin – G8'i bir kez sağa itin – G4'ü iki kez sağa itin – F4'ü bir kez sağa itin – E4'ü iki kez sağa itin – G1'i iki kez aşağı itin – D1'i bir kez sola itin – C6'yı iki kez sağa itin – A5'i bir kez yukarı itin – B5'i iki kez sağa itin – C5'i iki kez sağa itin – B3'ü bir kez sağa itin – C1'i bir kez aşağı itin – C3'ü bir kez sağa itin – C1'i bir kez aşağı itin – A1'i bir kez sola itin – E1'i bir kez aşağı itin – F3'ü bir kez sağa itin.


Türk'ün Kapı Bulmacası


Türk'ün mektubu



Bu iğrenç bulmacayı geçtikten sonra soldaki sandıktan Sphinx'i alın (bunu alınca yeni bir belge de edinmiş olacaksınız). Sandığın üzerinden Pyramid'i ve önünden Axe'ı alın. Etrafı inceledikten sonra masadaki Torn Parchment'i alın. Bu parşömeni birleştirmeniz gerekiyor ama bu inanılmaz kolay bir bulmaca. Birleştirme işlemini tamamladığınızda belgelerinize yeni bilgi eklenecek.

Ekranın alt kısmına gidin. Masadaki ocağa Curious Plant koyunca zehirli duman yılanı etkisiz hale getirecek. Vazonun içinden anahtarı alın ve kapıyı açın. Buradan Sachet of Gold Powder ve Solar Disk'i alın ve belgeleri okuyun. Evden çıkarak müzeye geri dönün. Quahab ile Coptic hakkında konuştuğunuzda size Bag of Coptic Treasure verecek. Ona Turk'ün evinde bulduğunuz mektubu gösterin.

Türk'ün mektubu

Masadaki kitabı alınca hiyeroglif bulmacasını yakından göreceksiniz. Elinizdeki notlarda sembollere dair ipuçları mevcut, bunları kullanarak kelimelerle şekilleri eşleştirmeniz gerekiyor. İlk sıra: Weapon With Magical Powers Within Seker Head, ikinci sıra ise Cursed Blood Hidden Under North Altar, üçüncü sıra ise Before Enter Darkness Destroy Guard Curse Be On You Forever olmalı.

Mektubu çözdüğünüzde belgelerinize yeni bilgi eklenecek. Quahab'a bulduğunuz Black Sphinx'i gösterin ve müzeden çıkın. Önce Mustapha, sonra da Herodotus ile konuşun, size Host verecek.

Mustapha'nın evinin yanında bulunan Casserole Dish'i, develerin suyu üzerinde kullanın. Envanterde önce bıçakla kolyeyi (elmas elde edeceksiniz), sonra da elmas ile aynayı birleştirin (kare ayna elde edeceksiniz). Suyla dolu tabağı mangal üzerinde kullanın, sonra da kare aynayı kaynayan su üzerinde kullanın. Son olarak da envanterde şişe ile aynayı birleştirerek Flask with Condensation yaratın.

Keşişin yanına dönün ve ona şişeyi verin, karşılığında Holy Water alacaksınız. Tekrar Blood Rocks'tayız, açıklıktan içeri girin ve ipten tırmanın. Sol tarafa gidin ve mühre yakından bakın.

Mühür bulmacası

Yine son derece kolay, tek yaptığımız elimizdeki eşyaları mührün üzerine yerleştirmek. Solar Disk ortaya takılıyor, Host yukarı, Garlic sağ tarafa, Square Mirror sol tarafa, Holy Water ise aşağı.

Bu odada yapacağımız işler, hiyeroglifteki cümlelere bağlı. İlk satır ne diyordu: "Seker kafasının içinde sihirli güçleri olan silah". Sağ taraftaki heykel Seker heykeli, baltayı kafa üzerinde kullandığınızda Silver Spear Tip sizin olacak. İkinci satır: "Kuzey sunağının altında saklı lanetli kan". Ekranın alt kısmındaki taş sütundaki hiyerogliflere bakın, burada Sphinx'te bulduğumuz hiyerogliflere tıklamamız gerekiyor. Sütun kenara çekilecek ve Receptacle kullanarak Hinu of Cursed Blood sahibi olacaksınız.

Yerden Bowl ve Copper Deben'i alın. Bowl'u soldaki sandığın üzerinde bulunan teraziye koyduğunuzda bulmacaya yakından bakabileceksiniz.

Terazi bulmacası

Herodotus bize şunu söylemişti: Gizli geçidi açmak istiyorsan havuza bir altın deben, ve lanetli kan koymalısın. Müzeden öğrendiğimiz bilgilere dayanarak bir altın debenin 13,6 gram olduğunu biliyoruz. Yani elimizdeki ağırlıkları kullanarak 13,6 gram yaratmalıyız.
Sol kefeye bir deben yerleştirin ve kaşık ile sağ kefeye altın tozu koymaya başlayın. Denge sağlandığında ağırlık not defterinize kaydedilecek. Buradan Copper Deben'in 27,3 gram, Stiletto'nun ise 41,0 gram olduğunu öğreniyoruz. O zaman sol tarafa iki Copper Deben koyarsak 54,6 gramımız olur, sağ tarafa Stiletto koyduğumuzda ise aradaki fark 13,6 gram olacaktır. Stiletto'nun yanına üç kaşık altın koyun, böylece denge sağlanacak, elimize 13,6 gramlık altın geçmiş olacak.

Kanı ve altını ortadaki havuz üzerinde kullandığınızda havuz kuma dönüşecek. Şimdi elimizdeki piramitleri kum havuzuna doğru biçimde yerleştirmemiz gerekiyor.

Kum havuzu bulmacası

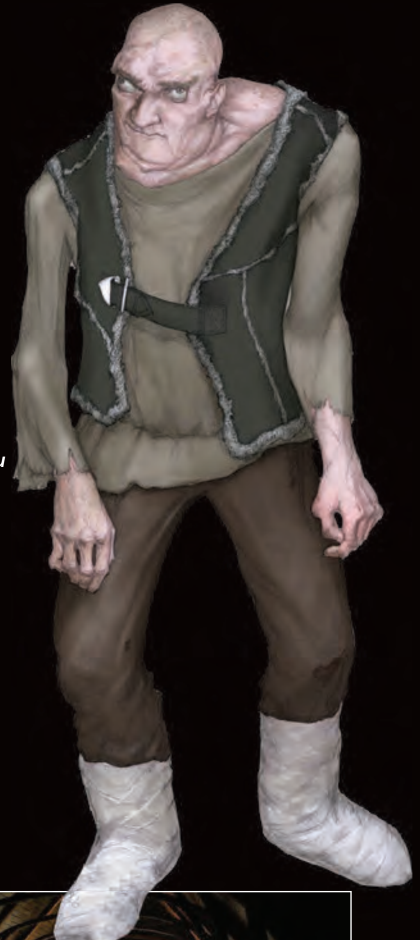
Burada yapmamız gereken hangi piramidin gölgesinin şekildeki üçgeni kapattığını bulmak. Bunun için önce büyük piramidi alıp ilk sıraya koyun, feneri altına getirin. Şimdi soldaki oku kullanarak piramidi öne, arkaya kaydırarak gölgesiyle oynayın. Piramidin gölgesi şekli tam olarak kapatıyorsa doğru piramidi buldunuz demektir. Aynı işlemi ikinci ve üçüncü piramitler için de tekrarlayın, unutmayın ki hangi piramit üzerinde çalışıyorsanız feneri o piramidin altına çekmelisiniz. Doğru piramitleri bulduğunuzda diğer piramitleri envanterinizden atacaksınız.

Şimdi elinizdeki piramitleri soldan sağa, küçükten büyüğe doğru yerleştirin. Böylece gizli kapıyı açmış olacaksınız. Aşağıdaki timsahı geçebilmek için bir şeyler yapmamız gerek, tekrar yukarı çıkın. Metal Bar ve Piece of Column'u alın. Kayığı tutan desteğe tıklayın, ardından balta kullanarak desteği kırın. Kayığın sağ tarafına tahtayı yerleştirin ve üzerinde metal çubuğu kullanın. Kayığın üzerinden geçerek tabutu inceleyin.

İlerlediğinizde bir sis önünüzü kesecek. Envanterde baltayı sfenks üzerine kullanın. Kırık sfenksi sis üzerine kullanarak çekilmesini sağlayın ve odaya girin. Sunağın üzerindeki papirüsü alın. Depremin ardından pazar yerine geri döneceksiniz. Herodotus ile konuşun. Mustapha ile konuşun. Sıradaki hedefimiz Viyana.

Viyana

Konuşmalarınız bittiğinde etrafı incelemeye başlayın. Kapının yanındaki resmi inceleyince belgelerinize yeni bilgi eklenecek. Kitaplıktan Chemistry Book alın. Düşesle konuşarak mırıldandığı





Kumhavuzu Bulmacası




Kimya Mektubu

melodi hakkında soru sorun. Belgelerinize bu melodinin notaları eklenecek: C, G, D#, F, D, A#, C2.

Kimya bulmacası
Laboratuara baktığınızda karşınıza piyano tuşları üzerine yazılmış formüller, formülün belirttiği karışımın rengi, ve renkli test tüpleri çıkacak. Melodinin notaları bize hangi tuşların üzerindeki formülleri kullanmamız gerektiğini söylüyor. Piyano tuşları soldan başlayarak beyazlar tam nota (C, D, E, F, G, A, B, C2), siyahlar ise diyezler. Melodinin notalarında gördüğünüz formüllerin renk karşılıkları sarı, mavi, yeşil, siyah, kırmızı, turuncu ve beyaz. Sırasıyla test kağıdımızı bu tüplere batırdığımızda alttaki kağıtta sayılar çıkacak. Tüm renkleri geçince karşımıza şifre çıkıyor: 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18.

Köşedeki mermer eşyadaki kasaya yakından bakın. Düğmeyi sırayla bulduğunuz sayılara çevirip kola tıklayın. Açılan kasanın içinden Key, Angel ve Duke Orlowski's Letter alacaksınız. Anahtarı kilitli kapıda kullanarak üniversite kütüphanesine geçin.

Ekranın alt kısmına gidip asılı olan flamayı kaldırdığınızda siyah şeytan ve beyaz meleklerden oluşan bir figür göreceksiniz. Melekler eksik görünüyor, kütüphanede dolaşarak bu eksik parçaları bulmamız lazım.

Önce merdivenlerden yukarı çıkın. Avrupa haritasına bakın ve Transilvanya'ya tıklayın. Birinci meleği bulduk. Kitap sıralarına doğru gidin, orta raftaki kitabın kapağına tıklayarak meleği alın. Merdivenlerden aşağı inin ve sola gidin. Masanın üzerinden Paper Cutter ve Tweezers alın. Duvardaki kelebeklerden biri yabancı görünüyor, bıçağı üzerinde kullanarak üçüncü meleği alın. Kelebek vitrininin sağındaki radyoya yakından bakın ve meleği alın.

Merdivenlerin yan tarafındaki kolu kullanarak avizeyi alçaltın. Duvara yaslanmış olan Poker'i alın. Odanın ortasına gidip avizeye tıkladığınızda üzerinde birşey olduğunu görüyorsunuz. Hareketli merdivene tıklayın ve onu avizenin tam altına yerleştirin. Artık avizedeki meleği alabilirsiniz. Merdivenin sağ tarafına gidin ve iskeletin üzerinden Braces alın. Ekranın alt kısmına gidin. Envanterinizde Poker ve Braces birleştirin ve ortaya çıkacak olan Obedience Collar'ı kavanoz üzerinde kullanın. Cımbız kullanarak şeytan simgesini alın. Şimdi flamanın arkasındaki sembolü tamamlayabilirsiniz.
Raftan Saint Michael's Spear, yerden Linen Cloth'u alın. Mızrağı masanın ön kısmına kullanın ve kasaya erişin.

Kasa bulmacası
Bu bulmacanın amacı üçgenlerin dış köşelerindeki noktaları yakmak. Yanık bir noktaya tıkladıktan sonra bağlı olduğu çizgiyi takip ederek yeni bir nokta yakabiliyorsunuz. Ama bunu doğru sırayla yapmazsanız birkaç nokta yaktıktan sonra sıkışacaksınız. Ne yazık ki bu bulmacadan resim almayı unutmuşum, tarif etme yolunu kullanacağız ☺ Şekilde toplam 8 uç nokta bulunuyor, sağ üst köşedekine 1 diyerek saat yönünde numaralandırdığımızı düşünelim. Sırasıyla şu noktalara basın: 7, 4, 6, 1, 3, 6, 8, 3, 5, 8, 2, 5, 7, 2, 7.

Açılan kasadan Key ve Chalice'i alın. Ekranın alt kısmına gidip Old Broomstick'i alın. Fıçı üzerinde bıçağı kullanın. Sağ tarafa gidince yerde fareler göreceksiniz. Çantayı almak istediğinizde fareler rahat vermiyor. Süpürge sapı ile bezi birleştirin, sonra da kibrit kullanarak yakın. Meşale ile fareleri kovup çantanın içinden Holy Water alın.

Yukarı gidin ve kapıyı inceleyin. Duvardan cüppeyi alın ve şarap mahzenine geri dönün. Burada karşınıza bir keşiş çıkacak, yerdeki alkol üzerinde meşalenizi kullanın, sonra da bu şeytani keşişin üzerinden anahtarı alarak kilitli kapıyı açın.

Kafesin içindeki Brother Alberto ile konuşun. Odaya bakın ve envanterde kadeh ile kutsal suyu birleştirin. Hazırladığınız karışımı sağ taraftaki kadehle değiştirin. Tekrar Brother Alberto ile konuşun, sonra da kasadan aldığınız anahtarla sağdaki kapıyı açın.

Transilvanya

Seward ile konuşup hana girin. Tezgahtan menüyü almak isteyince hancının tepkisiyle karşılaşıyorsunuz. Masadaki tabaktan Straight Pretzel ve Round Pretzel alın. Seward'ın önündeki masadan Silver Paper, şarap şişesinin yanından da Spoon alın. Aşağıdaki kapıyı açmayı ve anahtarı almayı deneyin. Kaşığı kullanarak pencerenin altındaki sıradan Slimy Substance alın. Seward ile konuşunca daha da hastalandığını görüyorsunuz, hancıdan ilaç isteyin.

Hemen tezgahtaki menüye göz atın. Hancı geri geldiğinde yere düşen domuz kafasından Molar alın. Envantere girin ve kağıt ile yapışkanı birleştirin. Bu kağıdı çörekler üzerinde kullanın. Çörekleri birleştirin, kağıdı diş ile birleştirin. Son olarak da diş ile çörekleri birleştirerek False Key yaratın. Bunu kapının yanında asılı olan anahtar üzerinde kullanın. Tekrar hancıyla konuşun ve anahtarı kilitli kapıda kullanarak dışarı çıkın.

Etrafı inceledikten sonra sağa gidin ve yerden Empty Bucket'ı alın. Kovayı yulaf üzerinde kullanarak Bucket of Oats'ı alın. Kovayı asılı olan et üzerinde kullanarak yulafı kana bulayın ve bunu atlara verin. Böylece atlar sakinleşecekler.

Atların ön tarafına geçin, Beaver Carcass, Chest, Funnel, Trough ve Tube alın. At arabasına geri dönün ve topladığınız eşyaları sırayla yerleştirerek oluk yapın (Chest, Trough, Beaver, Funnel, Tube). Vanayı açınca şarap aşağı akmaya başlayacak. Yaptığınız oluğa tıklayın ve içeri saklanın.

Dracula'nın şatosunun ahırında öncelikle bir tuzak hazırlamanız gerekiyor. Sol taraftan Leghold Trap'i alın. Ekranın aşağı kısmına gidin ve Vase ve iki Rope alın. İplerden birini tavandaki kirişte bulunan kanca üzerinde kullanın. Leghold Trap'i ip üzerinde kullanın. Şimdi diğer ipi yerdeki tuzak üzerinde kullanın. Sağ tarafa gidin ve tavandaki kancaya tıklayarak ipin bağlanmasını sağlayın.

Tezgahın üzerinden iki Meat Hook'u alın. Arabanın yanındaki ufak masaya tıklayarak görüntüyü yaklaştırın. Tuzağın her iki yanında da birer et kancası kullanın ve Rat'i alın. Sol tarafa yerleştirdiğiniz tuzağın üzerine fareyi yerleştirin.

Igor ile konuştuktan sonra Axe'ı alın. Oku arabanın solundaki kırmızı nesne üzerinde kullanın ve Jam Pot alarak Igor'a verin. Kaseyi aşağıdaki kanla dolu kova üzerinde kullanın. Artık şatoya girmeye hazırsınız. İlk ara odadan Cord ve Fur Coat'u alın. Odanın yukarısındaki kapıdan girince karşınıza kilitli bir kapı çıkacak. Buna yakından baktığınızda harika bir bulmacayla karşılaşacaksınız.




Dracula Bulmacası


Dracula Bulmacası

Dracula bulmacası

Sol tarafta Dracula'nın 4x4 bir resmini görüyorsunuz. Bu karelerden birine tıkladığınızda ortadan kaybolduğunu göreceksiniz. Bulmacanın anahtar kısımlarından biri şu (bunu fark edene kadar biraz saç baş yolduğumu itiraf edeyim), o Dracula resmini hareket ettirebiliyorsunuz ☺ Bu resmi sağdaki büyük kareye doğru götürdüğünüzde boşaltmış olduğunuz karelerin altlarını gösterdiğini fark edeceksiniz.

Öncelikle büyük karenin üst kısmındaki dört sembole dikkat edin. Farenizi bu sembollerin üzerine götürdüğünüzde Dracula resminden bir parçayı görüyorsunuz. Yani dört sembol, dört parçayı gösteriyor. Resimde bu parçalara tıklayarak yerlerini boşaltın. Şimdi yapmanız gereken Dracula resmini karenin üzerine götürmek ve boş kısımlarda yukarıdaki sembollerin görünmesi sağlamak. Resmi yerleştirdiğinizde boşluklar sağdan sola yukarıdaki sembolleri gösteriyor olmalı. Şimdi sol üstte bulunan dört yeşil sütunu, Dracula resminin içinde gördüğünüz renklerle değiştirmelisiniz. Doğru sıra yeşil, beyaz, mavi, mavi olacak. Sıra sağdaki dört sembolde. Yine sembollerin altında hangi parçaların olduğuna bakın ve Dracula resminden bu parçaları çıkarın. Boşluklu resmi kare üzerine götürerek yukarıdan aşağı o sembolleri sırayla gösteren yeri bulun ve renklere bakın. Burada da seçmeniz gereken renkler yeşil, beyaz, kırmızı, beyaz.

Kapıdan içeri girin ve tabutları incelemeye başlayın. İlk tabut Moana'nın tabutu, üzerindeki yazıya yakından bakın (12176). Tabutu açtığınızda kızıl saçlı vampiri göreceksiniz. İkinci tabut Illona'nın tabutu, sayıya yakından bakın (8954). Tabutu açınca içindeki vampirin beyaz saçlı olduğunu göreceksiniz. Dracula'nın tabutu normal biçimde açılmıyor, üzerinde balta kullanmalısınız. Diğer tabutu açtığınızdaysa Harker'ı göreceksiniz. Elinden Harker's Glasses'ı, yan taraftan kitabı, Harker'ın ayağının yanından ise Harker's Journal'ı alın. Envanterde kazık ile çekici birleştirerek Harker üzerinde kullanın.

Öncelikle koridordaki tablolara tek tek bakın, nerede ne var görün, tabloların altlarındaki yazıları da okumayı unutmayın. Şimdi detaylı incelemeye başlayalım. Yerdeki resme tıklayınca defterinize Genesis girdisi eklenecek. Şimdi Dracula'nın şövalye olarak çizildiği resme bakalım. Önce Dracula'nın kalkanını inceleyin. Sonra soldaki şövalyenin eline bakın ve pembe kurdeleyi görün. Soldaki ipi çekin ve yerden alın. Resme yakından bakın, özellikle eline yoğunlaşın ve el üzerinde gözlüğü kullanın. Silinen kısmın pembe olduğunu fark edeceksiniz, yani bu az önceki resimdeki pembe kurdeleli şövalye. Yani Irina, Dracula'nın aşık olduğu kadın.

Odanın diğer tarafındaki resimlere geçelim. İlk resmin yazısına bakınca Illona'yı görüyoruz, beyaz saçlı vampir. İkinci resmi Dracula'nın. Üçüncü resim ise kızıl saçlı Moana'nın. Moana'nın resminin yanındaki kapıyı açtığınızda Jada ile karşılaşacak ve ondan bilgi alacaksınız. Öğrendiğinize göre Jada Dracula ile 5777 gece geçirmiş. Jada'nın siyah saçlı olduğu gözünüzden kaçmasın.

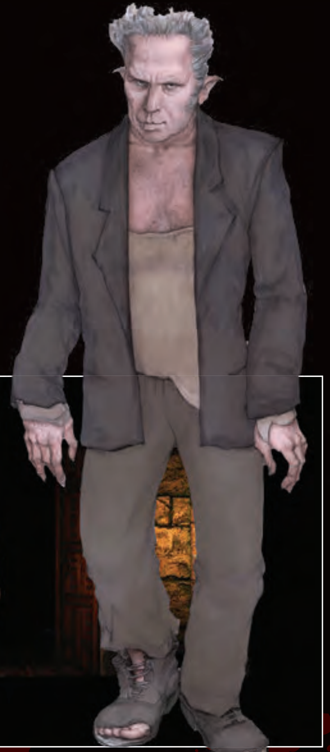
Sağ taraftaki silah dolabını açmaya çalışınca sayılı bir şifresi olduğunu göreceksiniz. Ahıra geri dönün ve Igor ile konuşun. Tabutlardaki sayıların, kadınların Dracula ile geçirdikleri geceleri gösterdiğini öğreneceksiniz. Ayrıca son cümlesi çok önemli çünkü silah dolabının şifresini veriyor: "beyaz ayla geçen gecelerin üç katı artı kızıl ayla geçen gecelerin iki katı artı siyah ayla geçen gecelerin beş katı". Hemen hesabı yapalım: 8954 x 3, 12176 x 2 ve 5777 x 5. Topladığımızda 80099 sayısını buluyoruz, bu sayı ile siyah dolabını açın ve Coat of Mail ve Crossbow'u alın. Kalkanları incelediğinizde oyunun son bulmacasıyla karşılaşacaksınız.

Kalkan bulmacası

Myth kitabından Pelor kalkanının neye benzediğini öğrenmiştik. Oradaki ilk tanım 'birbirinden geçen 2 ay' idi. Ortadaki kalkanın ortasında aylara tıklayarak birbirlerine bakmalarını sağlayın. İkinci tanım "altın oklar gümüşleri, gümüş oklar bronzları gösterir' şeklindeydi. Dış çemberi 12 kere saat yönünde döndürün. İç çemberi ise 3 kere saat yönünün tersine döndürün. İşte bu kadar, Pelor kalkanı envanterinizde.

Jada'nın kapısına tıklayın. Kapının önüne kanlı kaseye koyun ve içeri girin. Yerden Pot of Grease'i alın. Baltayı tabut üzerinde kullanın ve içinden Key ve De Vermis Mysteris'i alın. Kitabı okuduktan sonra diğer tabutu da baltayla açın ve resme bakın. Oku yatağın yanındaki mandolin üzerinde kullanın ve Mandolin String'i alın. Bunu yayla birleştirin ve odadan çıkın.

Tabutta bulduğunuz anahtarı kapıda kullanın ve içeri girin. Kitaplığın yanındaki kızağa tıkladığınızda sıkışmış olduğunu göreceksiniz, üzerine yağ dökün ve kitaplığı sağa itin. Coat of Mail'i heykelin ayağına yakın olan su birikintisine bırakın. Perde iplerini birleştirin ve bunu da heykelin sol ayağında kullanın. Sağ tarafa doğru gidin ve kürkü açıklığa bırakın. Envantere geçip yay ile oku birleştirin ve yeşil sisten geçin. Hepsi bu kadar işte. Sonu size de pek tatmin edici gelmedi, değil mi? Ha ben de olsam Mina'yı ısırırdım, o ayrı.





Kalkan Bulmacası



OYUNBOZAN

AL MİSKETLERİNİ, VER MİSKETLERİMİ!



PC

WALL-E
Ana menüden Cheats'e gidin ve aktifleştirmek istediğiniz hileyi seçip kodu girin.
Çevrenizdekileri öldürür: **BOTOFWAR**
Düşmanlara yakalanmadan ilerleyebilmek: **STEALTHARMOR**
Lazerler belirgenleşir: **RAINBOWLASER**
Tüm küpler patlayan kübe dönüşür: **EXPLOSIVEWORLD**
Karanlık bölgeler aydınlanır: **GLOWINTHEDARK**
Yollar altınlaşır: **GOLDENTRACKS**
Not: Bu hileler oyunun PSP versiyonu için de geçerlidir.

SPORE CREATURE CREATOR
Creature Edit/Create modundayken Ctrl + Shift + C tuşlarına basıp hile konsolunu açın.
Tüm kodları gösterir:**help**
150 DNA puanı verir: **AddDNA**

MASS EFFECT
Oyunu kurduğunuz dizine gidin (BioWare\MassEffect) ve Config'i açın. **BIOInput** dosyasını notepad ile açın. Engine.Console satırını bulun hemen altına **ConsoleKey=Tilde** yazın. Dosyayı kaydedip oyuna girin ve tilde tuşuna **(~)** tuşuna basarak konsolu açın.

Uçma yeteneği: **fly**
Uçmayı kapatır: **walk**
Tüm techizatı verir: **giveall**
Tüm armorları verir: **giveallarmor**
Tüm bio amp'ları verir: **giveallbioamps**
Tüm eşyaları verir: **giveallomnitools**
Talent puanı alır ? kadar: **givetalentpoints ?**
XP puanı alır ? kadar: **givexp ?**
Duvarların ve eşyaların içinden geçer: **ghost**
Paragon puanı alır ? kadar: **setparagon ?**
Renegade puanı alır ? kadar: **setrenegade ?**

ELEMENTS
Aşağıdaki hilelerle belirtilmiş bölümlere direkt gidebilirsiniz.
Stage 2: **SEJZERINE**
Stage 3: **LADOWSKIUM**
Stage 4: **WAKONIUM**
Stage 5: **PACKINE**
Stage 6: **EGYPTIUM**
Stage 7: **ULTIMATUM**

DEVIL MAY CRY 4
Son of Sparda modu: Devil Hunter modunu bitirmelisiniz.
Heaven or Hell modu: Son of Sparda modunu bitirmelisiniz.
Dante Must Die modu: Son of Sparda modunu bitirmelisiniz.
Hell and Hell modu: Dante Must Die modunu bitirmelisiniz.
Super Dante ve Super Nero kostümü için: Dante Must Die modunu bitirmelisiniz.
Oyunun sonunda ekstra kareler görmek için: Oyunu bitirdiğinizde Credits'teki mini oyunda Kyrie'yi 90 saniyeden fazla korumanız gerekiyor.

GRID
BMW 320si: Kod olarak **F93857372** yazın.
BMW: Kod olarak **G29782655** yazın.
Klasik araçlar için: Kod olarak **MUS59279** yazın.
Paganini Zonda: Kod olarak **M38572343** yazın.
Aston Martin DBR9: Kod olarak **P47203845** yazın.
Tüm hileler için: Tüm global yarışları birinci olarak bitirin. Ravenwest ile Head 2 Head yarışı açılacak. Onu da yenince tüm hileler açılacaktır (Bonus Codes adı altında)

PS3

KUNG FU PANDA
Extras > Cheats kısmından hileleri aktifleştirebiliriniz.
Yenilmezlik (Story modunda): **Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol.**
Tüm multiplayer karakterleri: **Sol, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı.**
Sınırsız Chi: **Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, Aşağı.**
4 kat daha fazla hasar verir: **Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.**
Koca kafa modu (Story): **Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ.**
NOT: Hileler Playstation3 ve XBOX360için de geçerlidir.

THE BOURNE CONSPIRACY
Ana menüden, Cheats'e girin.
Assault Shotgun'ı Otomatik Shotgun'a çevirir: **ALWAYSANOBJECTIVE**
Susturuculu Machine Gun: **WHATTHEYMAKEYOUGIVE**
Bonus müzik: **JASONBOURNEISDEAD**
Ekstra Concept Art: **LASTCHANCEMARIE**
NOT: Hileler XBOX360 için de geçerlidir.

PS2

NCAA FOOTBALL 09
Hileleri elde ettiğiniz filamalara yazmanız gerekmektedir.
2004 All-American takımını açmak için: **Fumble** yazın.
All-Time Oklahoma takımını açmak için: **Boomer** yazın.

JACKASS THE GAME
Tüm şakalar için: **L1, Daire, Sol, Sol, Daire, L2, L2, Sağ** tuşlarına basın.
Tüm bölümler için: **L2, L2, Daire, Daire, Kare, Daire, Üçgen, Daire, L1, Daire, L1, Daire.**

WALL-E
Option menüden, hileleri girebilirsiniz.







Tüm bonuslar: **Wall-E, Auto, EVE, Security Bot**
Tüm oyun içeriği: **M-O, Auto, Security Bot, EVE**
Yenilmezlik: **Wall-E, M-O, Auto, M-O**
Super Laser Blaster için: **Wall-E, EVE, EVE, Wall-E**
Her hangi bir anda küp yaratmak: **Auto, M-O, Auto, M-O**
Alternatif kostümler: **Security Bot, Wall-E, M-O, Auto**
Not: Bu hileler oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

XBOX360

GUITAR HERO: AEROSMITH

Ana menüden Options'a oradan da Cheats'e girip hileleri girmelisiniz.
R=Kırmızı, **Y**=Sarı, G=Yeşil, **O**=Turuncu, **B**=Mavi tuşları temsil etmektedir.)
Tüm şarkıları açar: **(RY) (GR) (GR) (RY) (RY) (GR) (RY) (RY) (GR) (GR) (RY) (RY) (GR) (RY) (RB)**
Hava gitarı: **(RY)(GR)(RY) (RY) (RB) (RB) (RB) (RB) (RB) (YB) (YB) (YO)**
Hatasız çalmak için(kariyer modunda ve online'da işe yaramaz): **(GR) (B) (GR) (GY) (B) (GY) (RY) (O) (RY) (GY) (Y) (GY) (GR)**
Precision modu: **(RY) (RB) (RB) (RY) (RY) (YB) (YB) (YB) (RB) (RY) (RB) (RB) (RY) (RY) (YB) (YB) (YB) (RB)**
Not: Bu hileler oyunun PS2, PS3 ve Wii versiyonları için de geçerlidir.

LEGO INDIANA JONES

Aşağıdaki hileleri Barnett kolejinde Math(ematik) sınıfındaki karatahtaya yazarak aktifleştirebilirsiniz.
Gizli karakterler: **3X44AA**
İngiliz tabur: **DJ5I2W**
Hazine mıknatısı: **H86LA2**
Hazine X6: **V84RYS**
Belloq (orman): **TDR 197**
Daha hızlı inşa etmek: **V83SLO**
Boxer: **8246RB**
Düşmanları etkisizleştirme: **VKRNS9**
İngiliz tabur komutanı: **B73EUA**
İngiliz polis: **VJ5TI9**
Belloq (çöl): **CHN3YU**
Daha hızlı kazmak: **378RS6**
Barranca: **04EM94**
Süper tokat: **0P1TA5**
Belloq(rahip): **VEO29L**
NOT: Hileler Playstation2, Playstation3, PSP ve XBOX360için de geçerlidir.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Ara sahnelerin olmadığı yerlerde, ikinci gamepad'i oyuna dahil edin ve hileleri girin.
Tam sağlık: LB'ye basılı tutarken RT, RT, RT tuşlarına basın.
Tüm silahlar: LB'ye basılı tutarken Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.
Sınırsız cephane: LB'ye basılı tutarken Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.
Ekstra para kazanma: LB'ye basılı tutarken Y, X, B, A tuşlarına basın.
Tüm Hobo hareketleri: LB'ye basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Y, X, A, B tuşlarına basın.
Tüm Gym Grapple hareketleri: LB'ye basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Y, X, A, A tuşlarına basın.

Wii

WALL-E

Option menüden, hileleri girebilirsiniz.
(ZPM=Zero Point Mover)
Wall-E her zaman süper lazer silahına sahip olur: **Wall-E, Auto, EVE, M-O**
Tüm bonuslar açılır: **Wall-E, Auto, EVE, ZPM**
Sınırsız sağlık: **Wall-E, M-O, Auto, M-O**
Tüm tatil kostümleri açılır: **Auto, Auto, ZPM, ZPM**

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

BMX Helmet: Tüm bisiklet yarışlarını tamamlayın.
Crach Helmet: Go-Kart yarışlarının ilk kısmını tammalyın.
Mo-Ped: Karnavaldan 75 bilet alın.
Balkabağı kafası: Halloween'de, bodrumdaki tüm balkabaklarını parçalayın.
Siyah Ninja kostümü: Bullworth'taki tüm öğrencilerin resimlerini çekin.
Çifte karnaval bileti: Tü mG & G kartlarını toplayın.
İtfaiyeci şapkası: 15 kez yangın alarmını çalıştırın.
Hırsız maskesi: Yakalanmadan 15 kişinin kilidini kırın.

PSP

SECRET AGENT CLANK

Zoni görünümü: Oyunu donrurun ve **Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı** tuşlarına basın.
Chalice of Power için: Treehouse'a gidin ve Chalice'in bulunduğu alanda **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ** tuşlarına basın.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PLUS

(North American versiyonu için) Hileler için aşağıdaki kodları kullanmanız gerekmektedir.
Alabama: **BB6K768KM9**
Alaska: **XL5SW5NH9S**
Arizona: **ZHEFPVV947**
Arkansas: **VNRE7JNQ8WE**
Siyah Genome: **WYNGG3JBP3YS**
California: **6MSJQYWNCJ8**
Kadın bilimci: **3W8WVRGB2LNN**
Florida: **A44STZ3BHY5**
Fox askeri: **FMXT79TPV4U8**
GRU askeri: **9V8S7DVYFTR**
High-tech askeri: **M4MSJ6R87XPP**

ORGANIZE SANAYİ



BOI BOI, FANBOI

Ya kardeşim memleket bir garip. Üç beş ay önce kapatma davası açıldı, ekonomi dağılacak, insanlar işsiz kalıyor, n'apıyosunuz dedik, topu topu bir kişi cevap yazdı. Yanılıyorsun, ilgisi yok, küresel ekonomi falan bu dedi. Ama geçen ay bu Mac'ler işe yaramaz dedik vay anam ağzımızı açacağımıza pişman olduk. Meğer ne çok meksever varmış bu oyungezerler içinde. Memleket meselesinden büyük meseleymiş bu mekler.

Yok, Allah için hepsi efendi insanlar. Hepsi yanlış anlama, kabalık etmek istemem, ben böyle düşünüyorum diye başlamış her cümleye. Belli ki hepsi iyi niyetli, eğitimli, aklı başında. Ama gevezeler de be kardeşim, yazmışlar da yazmışlar sayfalar dolusu ne de güzel mekler diye. Sanki ben mek kötüdür dedim. Mek kötü değil kardeşim, ben kılım meke. Sevmiyorum, tasvip etmiyorum, bozuyor bizim sanayi insanlarını. Mek dediğin hepsi aynı birbirinin. Ne tamiri var, ne geliştirmesi, özelleştirmesi. Bu mekleri kullanırsanız biz ne yapıcaz? Ne olur bu sanayinin hali, bu kadar usta, bu kadar hane ekmek yiyor buradan. Oh herkes mek kullansın, aypot kullansın, biz de ölelim acımızdan.

Bak bu iki oldu şu köşeyi yedi bu mek muhabbeti. Ah Güven'im iş açtın başımıza. Durun ne diyordum: SEVMİYORUM MEKLERİ, MEKLER BOZUYOR BİZLERİ!!!

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları



Samsung LE40A557P2F SERIES5 FHD

PLAYSTATION 3'E KISMET YAĞMAYA DEVAM EDİYOR - KAAN ALKIN



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Nisan ayında Samsung'un 40" Peony serisi televizyonunu incelemiş ve bir hayli memnun kalmıştık. Hatta Tuğbek Tulip'inden vazgeçip gidip bir tane almaya kalkmıştı (alamadı tabii). Her gördüğümü isterim deyince, Samsung'un yeni Series5 modeli de benim merhametli ellerime kaldı.

Yeni seride kontrast oranı 30.000:1'e çıkmış. Renkler çok daha canlı ve parlak, siyahlar da iyice derinleşmiş. Clear Panel teknolojisini kullanan ürün, ekrandaki yansımaları azaltırken kontrastı arttırarak, daha gerçekçi ve canlı görüntü almamıza imkan tanıyor. Ayrıca ekrana vuran ışık daha az yansıdığı için ortamdaki ışık miktarı ne olursa olsun seyir keyfinize limon sıkılmasına engel oluyor. Ancak 1080p çözünürlüklü bu 40"ten özellikle karanlık bir ortamda ışığı yediğimizde neredeyse kör oluyoruz.

PlayStation 3'le sorunsuz olarak çalışan Full HD bir televizyon bulmak her zaman kolay değil. Samsung'un Series5 serisi hem PlayStation 3'le hem de diğer konsollarla gayet kolay anlaşıyor. Eğlence Modu altında eğlence, sinema ve oyun için hazır ayarlar bulunuyor. PlayStation 3'ü çalıştırdığımda otomatik olarak oyun moduna geçmeyi becerdiğini görmek beni sevindirdi. Zira daha önceki televizyonlarımızda, arada görüntü modu değiştirme ya da otomatik algılayamama gibi sorunlar yaşamıştık. Tamamen Türkçe olan menülerde aradığınızı bulmak ve ayar yapmak da oldukça kolay, isterseniz ayarları zevkinize uygun hale getirip kişiselleştirebiliyorsunuz da.

Giriş çıkış konusunda Peony LE40F86BD'den aşağı kalır yok ürünümüzün. Zaten arka panelleri karşılaştırdığınızda neredeyse aynı olduklarını görüyorsunuz. Ürünün üstünde her türlü giriş ve çıkış noktası var. Genel tasarım konusundaysa, öncekine göre pek değişiklik yok. Bize gelen modelde kullanılan oval ayak bence diğerlerinden daha hoş duruyor. TV'nin kaidesi üstüne oturduğu noktadaki mavi led de çıkartılmış. Her ne kadar kapatabiliyor olsak da beni rahatsız eden fazlalıklardan biriydi. Televizyonun kontrol tuşları sağ yan panele yerleştirilmiş ve siz özellikle dikkat etmedikçe bunları görmeniz pek mümkün değil. Doayısıyla televizyonun genel görüntüsünü bozmuyor. Bu televizyonla ilgili hoşuma gitmeyen tek şey biraz fazlaca tombik kumandası oldu. Belki diğerine çok alıştığımdan, resmen yadırgadım. Tuşlarının erişimi kolay ve yumuşak olmasına rağmen beni sürekli rahatsız etti. Bulunca sapıtıp böyle şeylerle uğraşıyor insan demek ki.

Konsolunuz için ya da ev sinemanız için Full HD bir televizyon arıyorsanız, oldukça güçlü bir alternatif var karşınızda. Editörün Seçimi ödülü verdiğimiz Peony LE40F86BD'yle arasında ciddi bir görüntü kalitesi farkı olmamasına rağmen fiyatı da çok daha uygun.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Yüksek görüntü kalitesi, Şık tasarım
Eksiler: Kumanda neden tombik?
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Anadolu Elektronik www.anadoluelektronik.com.tr
Fiyatı: 2999$

Oyungezer Test Sistemi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

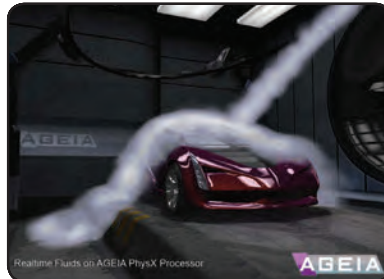
İşlemci:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
Anakart:	Asus Maximus Formula Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
Ekran kartı:	Asus EN9800GX2 1GB
DVD Sürücü:	Samsung Writemaster DVD-RW x 20
Sabit Sürücü:	Samsung 320 GB SATAII x 6 (HD321KJ)
Bellek:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2 GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4 GB kit DDR2 kit
CPU Soğutucu:	OCZ Vendetta CPU Cooler
Güç Kaynağı:	High Power 1000 Watt
Monitör:	Samsung 226CW













NVIDIA nihayet Physx destekli

Sene başında Physx'i aldığından beri NVIDIA'nın bu gelişmiş fizik motoruna adam gibi destek vermesini bekliyorduk. Nihayet beklenen açıklama geldi ve Physx hızlandırmasına olanak veren ForceWare sürücülerinin bu ay içinde çıkacağı duyuruldu. GeForce 8 ve üzeri tüm seriler bu özelliği kullanabilecek ve Physx destekli oyunlarda ciddi performans artışları olabilecek. Ama problem şu ki halen piyasada Physx kullanan adam gibi bir oyun yok. Keşke bu desteği artık Intel'in elinde olan Havok fizik motoruna verebilseler.

Asus Essentio CS5110

MİNİ PC'DE YENİ ÇAĞ - KAAN ALKIN

Asus gerçek anlamda mini PC olayını çözdü diyebiliriz. EeePC, Essentio derken sonu nereye varacak gerçekten merak ediyoruz. Peki nedir Essentio ve nasıl oluyor da bu sözleri sarf etmemi sağlıyor?

Essentio daha önce gördüğümüz hiçbir kasaya benzemiyor. O, daha çok narin bir PS3 görünümüne sahip. İnanılmaz şık olan Essentio'nun kasası, İtalyanların lüks mobilyaların yapımında kullandığı özel bir teknikle yapılıyor. Mobilya gibi imal edilen bir kasa kulağa komik geliyor ilk an. Ancak Essentio'nun siyahını ve parlaklığını görünce fikriniz hemen değişiveriyor. Eşinizin yada ailenizin, televizyonun yanında dikilmesine kesinlikle izin vermeyeceği cihazlar gibi durmuyor. Mavi renkte aydınlatılmış dikey DVD sürücüsüyle şık görüntüsünü iyice pekiştiriyor.

Aile fertlerini görüntüsüyle ele geçirdikten sonra durmuyor elbette Essentio. O salonda yerini almak üzere yaratıldı ve hedefiyle arasına kimsenin girmesine izin vermiyor. Celeron D, P4, P4D, Core2Duo işlemci seçenekleri, 4GB'a kadar DDR2 bellek desteği (32bit sistemler için), GeForce 8600 GT ekran kartıyla, eve bir giriyor pir giriyor. 1080p HD çıkışıyla önce televizyonu, 7+1 ve optik ses çıkışıyla da ses siteminizi kontrolü altına alıyor. Kızıl ötesi ve bluetooth aygıtlarla hemen anlaşıp onları da saflarına katıyor, kablosuz ağınıza hemen bağlanıveriyor. 250GB-1TB sabit disk seçenekleriyle tüm multimedya arşivinizi de zimmetine geçiriveriyor.

Tüm bunları öyle bir zarafetle yapıyor ki insanın aklını başından alıyor. Media Center için bir de uzaktan kumandası bulunan sistem, evimizin baş köşesinde beklenenin tam aksine hiç kablo kalabalığı yaratmadan yer alıyor. Ayrıca oldukça da sessiz olan Essentio'nun gecenin sessizliğinde bile gürültüsünü duymak mümkün değil. En çok hoşumuza giden özelliklerinden biriyse diz üstü sistemler gibi bir adaptör kullanıyor olması. Keşke masa üstü bilgisayarlarımızda şu güç kaynağı hengamesinden kurtulsa da bir adaptörle çözüverse işi.

Ben yazıyı hazırlarken Essentio'nun Türkiye satış fiyatı belli değildi. Ancak bize söylenen 1000$ civarında olacağı rakamların. Elbette seçeceğimiz özelliklere göre fiyat değişecektir. Arzu nesnesi haline gelen cihazlarda zaten fiyat etiketine pek nadir bakılır. Koca bilgisayarı salona taşımak yerine, fazla yer kaplamayan ve fazlaca şık olan böyle bir ürüne sahip olmak çok daha iyi. Bize göre tek bir kusuru varsa o da çok fazla parmak izi kalıyor üstünde, o dur.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: - ★★★★★
Artılar: Çok şık, Her türlü multimedya ihtiyacına cevap veriyor
Eksiler: Her an nazara gelebilir
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.çizgi.com.tr
Fiyatı: Firmaya Sorunuz

Xbox360 Resmi Olarak Türkiye'de

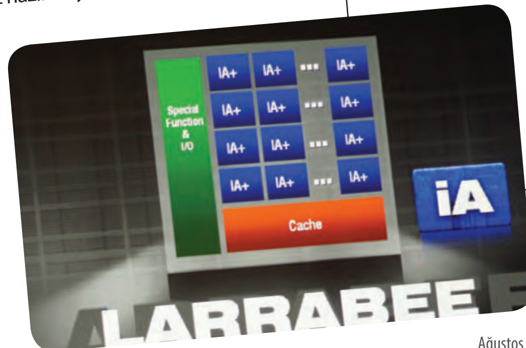
MICROSOFT'TAN BAYRAM HEDİYESİ

Uzun bekleyiş sona eriyor ve nihayet Xbox360 resmi olarak Türkiye'de çıkıyor. Çok gizli kaynaklardan aldığımız bilgilere göre Xbox360'ın piyasaya çıkışı için hazırlıklar neredeyse tamamlandı. Siz bu satırları okurken dağıtım kanalları, çıkış tarihi ve fiyat kesinleşmiş olacak ve ay ortasına doğru resmi duyurunun yapılması bekleniyor. Şimdilik ilk ürünlerin Eylül ayı içinde geleceğini söyleyebiliriz size. Razaman Bayramı'ndan hemen önce (30 Eylül) konsolun piyasada olmasına kesin gözüyle bakılıyor. Yani ilk Xbox360 bahanemiz hazır: Bayram Hediyesi!!!



Larrabee ortaya çıktı

Biz donanımcıların paso bir şeyleri ertelemesine alıştık. Şunu bunu yapacağız deyip sonra aylarca yatmayı severler. Ama NVIDIA ile kavgasının ardından Intel gazlanmış görünüyor. Geliştirdikleri yeni GPU Larrabee'nin takvimin ilerisinde gittiği ve Kasım ayında ilk prototiplerin geliştiricilere yollanmaya başlayacağı söyleniyor. Kartın bu seviyeye gelmiş olması, beklendiği gibi 2010 başında değil 2009'un ortalarında piyasaya çıkması anlamına da gelebilir.



ASUS SPLENDID HD MA3850M

HAYATI GÜZELLEŞTİREN TEKNOLOJİLER - KAAN ALKIN

Asus her ne hikmetse Radeon HD 3850'leri pek bir seviyor. Durup durup 3850'yi kullanan farklı ürünlerle karşımıza çıkıyor. Nitekim bu yazıda inceleyeceğimiz Asus Splendid HD MA3850M'in de son yılların en ilginç ekran kartı olduğunu söylesek abartmış olmayız.



Aslında Splendid HD MA3850M'in özellikleri kağıt üzerinde diğer 3850'lerle aynı. Onu farklı yapan şey, ürünün ismini de biraz fazlaca uzatan Splendid HD teknolojisi ve ilk modüler ekran kartı olması. Splendid HD dediğimiz renk, gamma ve kontrastı güçlendiren özel bir 2D işlemci. Bugüne kadar bunun benzerlerini HDTV'lerde görmüştük. Mesela Samsung'un DNIe'i, Sony'nin Bravia Engine'i ve Vestel'in Pixellance'ı... İşlemci, GPU'da üretilen resmi monitöre yollamadan önce analiz edip kontrast, gamma ve rengini düzeltiyor. Özellikle video izlerken veya resimlere bakarken görüntünün çok daha güzel olduğunu fark ediyorsunuz. Ancak oyunlarda fark o kadar da büyük değil. Asus daha önce bu teknolojiyi ek yazılım olarak bütün ekran kartlarında kullanıyordu. Ancak Splendid HD'nin fiziki bir işlemci kullanması hem işlemciden bu yükü kaldırıyor hem de daha iyi sonuç veriyor.

MA3850M'i Splendid HD'den daha ilginç yapan özelliği, ilk modüler ekran kartı olması. Bunun anlamı ekran kartını değiştirmeden GPU ve bellekleri yükseltebiliyor olmanız. Ekran kartı değiştirmeden GPU değiştirmek mi? Kulağa anlamsız geliyor değil mi? Aslında olan şu: Asus ekran kartının ikincil bileşenlerini, yani güç besleme, soğutma, monitör çıkışı, Splendid HD gibi parçaları kullanarak bir ekran kartı yapmış ama üzerine GPU ve belleği koymamış. Bunun yerine dizüstü bilgisayarlarda kullanılan küçük PCI Express yuvalarından koymuş ve bu asıl kartın üzerine dizüstü için üretilmiş MXM tipinde bir Mobility Radeon HD 3850 oturtmuş. Yani asıl kart masaüstünden dizüstüne ekran kartı çevirici gibi bir şey olmuş. Böylece ileride bu HD 3850'yi çıkarıp yerine farklı bir GPU/Bellek kombinasyonu takabilirsiniz. Ekran kartı üzerindeki parçaların çoğu değişmediği için de bu yükseltmenin komple yeni bir ekran kartı almaktan ucuza geleceğini düşünebiliriz. Henüz piyasada bu modüllerden satılmadığı için bu şimdilik iyi niyetli bir varsayım.

Modüler yapının diğer bir avantajı, standart bir 3850'den %27 daha ufak olması. Böylece dar kasalara da rahatça sığabiliyor. Ayrıca daha az güç tüketip daha az ses çıkarıyor. Buna karşılık performans olarak bir eksiği yok. 512MB GDDR3 belleği, ve 256-bit bellek veriyolu, 668MHz GPU ve 1.65GHz bellek hızıyla bildiğimiz bir 3850 işte. Elbette DirectX 10.1 desteği ve HD video performansını garantileyen UVD teknolojisi de pakete dahil.

Splendid HD MA3850M sürüden ayrılan çok değişik bir ürün ve Asus'un bu ekran kartıyla yaptıkları çok hoşumuza gitti. Eğer tutarsa, ileride bütün ekran kartlarının bu yapıya dönmesi ilginç olabilir. Ama sevgili Aşil'in iki topuğu birden var. Birincisi eğer kaliteli bir monitörünüz varsa Splendid HD'nin yaptıklarını zaten monitörünüz yapıyordur. Mesela Asus PG221 22" monitörde bu teknoloji zaten var. İkincisi eğer Asus modüler ekran kartları kabul görene kadar ek modülleri piyasaya sürmez ve bulunabilirliğini sağlamazsa bu ürünü seçen herkes için hayal kırıklığı olur. Ancak bir Radeon HD 3850 almayı düşünüyorsanız tercihinizi bu yönde yapmaktan çekinmeyin. Ne de olsa standart bir 3850'den bir eksiği yok. Ancak hala yolda olduğundan fiyatı hakkında bir yorum yapamıyoruz.

İNCELEME



Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: -

Artılar: Modüler, Daha ufak, İyi oyun ve video performansı

Eksiler: Yok

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyat: Firmaya sorunuz

	1024x768	1280x1024	1440x900	1680x1050
Crysis	17.94	12.2	11.79	8.96
Unreal 3	99.9	61.18	65.97	40.43
Call of Duty 4	67.8	49.3	49.1	40.3
Company of Heroes	41.4	33.3	29.9	24.2
World in Conflict	26	18	18	12



Lightning GT

BİLGİSAYARIM SİZİN OLSUN, BEN BUNU İSTİYORUM

Elektrik motoruyla çalışan spor arabalar, bu aralar teknoloji meraklılarının en büyük ilgi alanlarından. Bu sene üretimine başlanan Tesla Roadster, her "geek" için tam bir rüya. Ama biz henüz bu bebeği dünya gözüyle görememişken çok daha çarpıcı bir model karşımızda: Lightning GT.

Sadece elektrikle çalıştığı için pek bir doğa dostu Lightning GT. Hem şık ve havalı, hem de dünyayı öldürmüyor, daha ne istiyorsunuz ki? Mesela hızı sıfırdan 100km/s'a 4 saniyede çıkaran 700 beygirlik ohanness bir güç. Yaa... Elektrikli diyince siz de düldül sanmıştınız. Ama bu arabanın asıl çılgın özelliği şarj süresi. Sadece iki dakikada Lightning GT'nin pilleri %80 seviyesinde doluyor, sadece iki dakika. 10 dakikada ise pilleri tamamen doluyor. Üstelik tam şarjda 320km yol yapabiliyor. Üstelik yakıt maliyeti benzer benzinli arabalara göre 10 kat daha az. Yani daha ne söyliyeyim ki? Bundan daha üstün nasıl bir özellik hayal edebiliriz ki... Üstelik fiyatı da sadece 240.000$... ee... vergiler var bi de tabii. Hadi onları da koyun, sadece 500.000 YTL'ye anahtar teslim... hmm... Ya aslında ben bilgisayarımız seviyorum, hem bak Grid çıktı, ne güzel hızlı o da, kazalar da gerçek değil.

Kingston KHX12800D3K2 2GB DDR3 KIT

DDR3'Ü GELENLERE - KAAN ALKIN

Sistem belleği olarak DDR3 kullanımına bir türlü geçemedik. Gün olur da fiyatlar düşer, bir de performans farkı değecek kadar artarsa toptan geçiş yapacağız inşallah. O gün gelene kadar Kingston'ın kaliteli ürünlerini incelemekle yetineceğiz.

Yeni Kingston belleğimiz 9-9-9-27 gecikme sürelerinde çalışıyor ama üretici firmanın gecikme süreleri daha düşük modelleri de var. Pasif soğutucuya sahip bellekler 1.9V'ta çalışıyorlar. 1600MHz saat hızı da kulağa oldukça hoş geliyor aslında, yüksek gecikme sürelerini göz ardı etmemizi sağlayacak kadar hem de. Geçtiğimiz ay hazırladığımız Intel çipsetli anakartlarla ilgili dosyada üreticilerin DDR3 destekli ürünleri pek tercih etmediğinden bahsetmiştik. Intel'in DDR3 belleklere yönelik performansı artıracak –biz de Intel'in yalancısıyız- teknolojiler mevcut. Ancak olmayan bir anakart üzerinde yer alan bir teknoloji için pek de heveslenmenin anlamı yok. Topluca DDR3'e geçiş yaşanmadığı sürece de pek bir şey değişmeyecek. Tek avuntumuz bu geçiş yakın zamanda gerçekleşirse piyasada bu ve benzeri alternatif ürünleri bulmakta zorlanmayacak olmamız.

HyperX serisi ürünler, kalite ve performans konusunda bizleri hiç hayal kırıklığına uğratmadı diyebiliriz. DDR3 belleklerin yaygınlaşmasıyla HyperX çözümleri hak ettikleri saygıyı göreceklerdir. Tabii fiyatların yerküreye yakın seyretmeye başladığı o mutlu günler gelirse…



İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: HyperX
Eksiler: Fiyat
Üretim: Kingston www.kingston.com
İthalat: Armada www.armada.com.tr
Index www.index.com.tr
Fiyat: 250$ + KDV

ASUS M3N-HT Deluxe Mempipe

3 YOLLU SERİN SLI ÇÖZÜMÜ - KAAN ALKIN

Asus'un anakartları üzerinde hoşuma giden pek çok şey bulabiliyorum. Sıra kartın performansına gelene kadar ilgimi çeken şeylerin başında işletim sistemi kurmadan internet erişimi sağlayan Express Gate özelliği geliyor. Ancak bu Deluxe Mempipe'ın tek özelliği değil.

Nvidia nForce 780a SLI çipseti kullanan Asus M3N-HT, 3'lü SLI imkanı sunuyor. Nvidia'nın yeni çipsetleriyle gelen hibrid grafik teknolojisine de sahip. Deluxe Mempipe'ı aynı çipseti kullanan diğer anakartlardan ayıran bir özelliği de pasif ve aktif soğutma becerileri. Kuzey ve güney köprülerini kaplamasına alıştığımız soğutucular bu kez sınırlarını biraz daha genişletiyor. Bellekleri de pençesine alan soğutma sistemiyle Asus, pasif soğutmada 5, su soğutmada 10 derece daha düşük bir çalışma sıcaklığını hedefliyor.

Bugüne kadar adını duyduğumuz neredeyse tüm Asus teknolojilerini bünyesinde barındıran ürün, soğutma sistemi gibi Asus O.C. özelliğiyle de overclock severlerin ilgisini çekebilir. HD ses ve HDMI bağlantı noktasıyla multimedya ihtiyaçlarımızı da rahatlıkla karşılayabilen M3N-HT, GreenAsus logosuna da sahip. Yani çevreye de saygılı. AMD işlemci kullanıyor bir de SLI yapıyorsanız, bunlarla yetinmeyip bir de sisteminizi overclock yapmak istiyorsanız Asus M3N-HT Deluxe-Mempipe bulabileceğiniz en iyi ve çevreye en saygılı anakartlardan biri.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

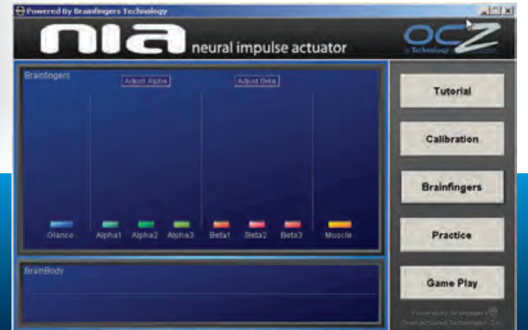
İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Ekstra soğutma, Hibrid, 3 yollu SLI, Asus teknolojileri
Eksiler: Fiyat yüksek
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.çizgi.com.tr
Fiyatı: 250$ + KDV

AMD'den bir soket daha

Bir türlü soket işini çözemeyen AMD yakın dönemde tekrar soket değiştirmeyi planlıyor. Şu an adı Socket G34 olarak geçen bu yeni soketle birlikte yeni sekiz çekirdekli işlemciler de duyurulacak. Doğal dört çekirdekli, 45nm ile üretilmiş, iki Shangai işlemcisi bir araya gelerek Sao Paolo kod adlı sekiz çekirdek işlemcileri oluşturacak. Shangai kod adlı işlemcilerin (ki onlar da 45nm ile üretilmiş Barcelona'dır) bu sene sonunda piyasaya çıkacağını düşünürsek bu sekiz çekirdekli işlemci ve yeni soket muhtemelen 2009 ortalarından sonra piyasaya çıkar.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Oyun ve bilgisayar dünyasının çehresini değiştiriyor
Eksiler: Öğrenme eğrisi biraz uzun
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 199$



OCZ Neural Impulse Actuator

GELECEĞE BİR ADIM DAHA YAKLAŞTIK - KAAN ALKIN

Yeni bir çağ başlıyor klişesini kesinlikle kullanmak istemiyorum. Ne de olsa bin bir türlü vaatle onlarca cihaz duyuruldu, tanıtıldı piyasaya. Genellikle fos çıkan ya da anlatılandan daha farklı ve basit işlevlere sahip olan bu ürünlerin bazıları raflara bile çıkamadan kayboldu, bazılarıysa sadece rafta durdu. Ancak yeni bir çağ başlıyor gerçekten. Gelecekte karşımıza çıkmasını beklediğimiz bir ürün, bugüne ışınlanıyor ve günümüz teknolojisi olarak son kullanıcıya sunuluyor. Hoşgeldin NIA!

Oyunlara ellerimizi kullanmadan, sadece düşüncelerimizle komuta edebilmek… Nasıl da iddialı bir amaç, değil mi? Ama aslında NIA klavye ve farenin yerini tam olarak almak derdinde değil, daha çok oyun deneyimimizi bir adım öteye taşımayı hedefliyor. Ağzımızı bir karış açık bırakan bir ürün olsa da farenin desteğine halen ihtiyaç duyuyor zaten. NIA'nın tüm olayı, beynimizin yaydığı elektrik dalgalarını ve kas hareketlerimizi algılayarak bunları dijital ortama aktarmak aslında. Dijital ortama aktarılan dalgalar, komutlara dönüştürülüp oyunlara daha önce hiç olmadığınız kadar hakim olmanızı sağlıyor.

BEYNİNİZDEN MESAJ VAR

OCZ harikası Neural Impulse Actuator (NIA – "nöral tetikleyici" olarak Türkçeleştirebildik tüm çabalarımız sonunda), karbon nanofiber bazlı alıcılar kullanan bir bant ve NIA kutucuğundan oluşuyor. USB arabirimini kullanarak sistemimize bağladığımız NIA'nın kurulumu da herhangi USB cihazdan farklı değil. Ürünle birlikte gelen yazılımı kurduktan sonra NIA kullanıma hazır sayılır. Yapmamız gereken bandı başımıza geçirmek, alıcıların anlımızla tam olarak temas ettiğinden emin olmak ve ardından kalibrasyon işlemine başlamak. NIA'nın kullanımı kolay yazılımı sayesinde kalibrasyon olayını anlamak ve uygulamak oldukça kolay. Ürünle birlikte gelen kullanım kılavuzunu da herhangi bir meditasyon seansına başlarken kullanabilirsiniz. Nefesinizi kontrol edip rahat bir şekilde oturmalı, kaslarınız gevşetmeli ve zihninizi temizlemelisiniz. Bunlar cihaza daha rahat komuta edebilmeniz için önemli. Ancak çok daha fazlasını ifade ediyor.

Çünkü bir iki saniye sonra vereceğiniz o ilk komut, sanal evrene sadece zihninizi kullanarak göndereceğiniz ilk somut mesaj olacak. "Alt tarafı oyunlarda kontrol cihazı olarak kullanacağız, nedir bu kadar abartmak" diyebilirsiniz. Ancak filmlerde hep gördüğümüz, bir de utanmadan tarih biçtiğimiz teknolojilerin birçoğu hiçbir zaman gerçek olmadı. Oysa NIA gerçek. Yarın gidip alabileceğiniz bir ürün bu. Kısacası gelecek, son kullanıcıyla buluştu.

NIA'ya alışmak, mantığını kavramak oldukça kolay. Ancak ürün üstünde tam manasıyla hakimiyet kurmak zaman ve sabır istiyor. Ciddi şekilde zihnimize ve hislerimize hakim olmamızı, beynimizi eğitmemizi gerektiriyor ve öğrenme eğrisi günlerle aylar arasında değişiyor. Glance denilen göz hareketlerini ve kaslarımızın tepkilerini algılamak dışında NIA, beynimizin alpha ve beta dalgalarını da takip altına alıyor.

İLK DENEMELER

Kalibrasyon programında zikzaklar yaparak ilerleyen çizginin aslında "ben" olduğunu idrak etmem biraz vaktimi aldı doğrusu. Kalibrasyonu kontrol etmek için yazılımla gelen minik oyunlarla biraz vakit kaybettikten sonra gerçek bir testin zamanı geldi diye düşündüm ve direkt *Crysis*'le işe başladım.

NIA yazılımında oyunlara özel profiller yaratmanız mümkün. Zaten pek çok oyun hazır profillerle geliyor. Tam 30 ayrı komut atayabildiğimiz NIA'nın hazır profilleri arasında gezinip *Crysis*'i seçtikten sonra oyuna girdim. NIA'yı aktif hale getirmek için Ctrl+F12 kısayolunu kullandım ve mini oyunlar sırasında cesaretim hafiften kırıldığı için hemen tek kişilik oyuna girmedim. Onun yerine kendime boş bir sunucu açtım. İleri gitmek ve ateş etmek, nefes almak kadar doğal gelirken, geriye ve sağa sola hareket etmek oldukça zorladı. Bu üç yönü glance ve kas hareketlerine atadığımdaysa 4 yöne hareket ve ateş etmek oldukça kolaylaştı. Ancak beyin dalgaları olayı ilgimi çok daha fazla çektiğinden bu iki özelliği tamamen devre dışı bıraktım ve denemelerime devam ettim. Ve şunu fark ettim, deniz bana huzur veriyor. Oyunda sudayken karakterime dilediğim gibi, zorlanmadan komuta edebilirken karaya çıktığımda istemsizce şarjörü boşaltana kadar ateş ediyordum. Yaklaşık bir ay süren deneme turlarından sonra WASD, ateş ve zıplama tuşlarını ellerimi hiç kullanmadan, rahatlıkla kontrol edebilir hale geldiğimi söyleyebilirim. Tabii bu arada kendime özel bol bol profil yarattım, oturma şeklimi biraz değiştirdim, diğer yandan da uzun zamandır başaramadığım bir şeyi başarım, kafamı tamamen boşaltmayı becerdim.

NIA düşüncelerimizi okumuyor sonuçta. Farklı şeylere verdiğimiz zihinsel ve bilinçsiz tepkileri, bilinçli hale getirmek ve dilediğimiz anda zihnimizde bu tepkilerin bir benzerini oluşturmak konusunda eğitiyor. Bunu başardığımızda geriye kalan, bu tepkileri oyunda kullandığımız kontrollerle kafamızda ilişkilendirebilmek. Gerisini NIA hallediyor zaten.

NIA sisteminize bir kez bağlayıp sonra unutacağınız bir donanım değil. Eğer verimli bir şekilde kullanabilmek istiyorsanız ona zaman ayırmanız gerekiyor. Sabrederken kendinizi zorlamamayı, rahatlamayı ve konsantrasyon becerilerinizi de geliştiriyorsunuz yavaştan. Öyle ya da böyle NIA piyasaya çıkan en devrimsel ürünlerden biri. Gerçek ve burada. Bizden NIA deneyimine ait yeni haberler duymaya devam edeceğinize eminim.

Asus EeePC 900

KÜÇÜL DE CEBİME GİR.. AA GİRDİ! - KAAN ALKIN

Herkesin dilinde dolaşan Asus EeePC sonunda Organize Sanayi'nin yolunu buldu. Gerçekten de cebime girecek gibi duran ürünü biz de nazikçe aldık, incitmemeye çalışarak kapağını kaldırdık ve kendimizi küçük ama bir o kadar da büyük dünyasına bırakıverdik.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Organize Sanayi'ye gelen kutuya bakınca "Eee... Hangi ekran kartı bu?" der gibi bakıyor insan. Kutunun kendisinden de küçük olan EeePC ortaya çıkınca, ikinci şaşkınlık anı yaşanıyor haliyle. EeePC 22.5cm genişlik, 17.0cm derinlik ve 2cm (ön) - 3.38cm (arka) yükseklikle ortalama bir ajanda boyutlarında. Sadece uzaktan bakarken değil, avcunuza aldığınızda da şaşırtıyor EeePC. Çünkü sadece 990 gram. 12" dizüstü bilgisayarların bile en az 1-1.5kg civarında olduğunu düşünürsek EeePC son derece hafif sayılır. Ürünün arka alt kısmına yerleştirilen dört hücreli pili çıkarttığımızda, iyice tüy gibi oluveriyor. Pil ömrü firma tarafından yaklaşık olarak 3 saat olarak belirtilmiş. Ancak kullanımınıza göre bir film süresine (bir buçuk saat) kadar düşebiliyor. Sadece masaüstü uygulamalarını kullandığınızdaysa çok daha uzun süre dayanıyor.

EeePC'nin İngilizce Q klavyesinin tuşları oldukça minik ve her kullanıcının rahatlıkla kullanması mümkün gözükmüyor. Bizim incelediğimiz cihazın beyaz olmasından dolayı belki de, oyuncak havasından bir türlü sıyıramadım kendisini aklımda. EeePC yılmadı, benle çarpışmaya devam etti. Bak dedi, "20GB veri depolayabiliyorum, kablosuz ağlara ve internete bağlanabiliyorum, 1.3 Megapiksel kameramla iğrenç pozlarını çekebiliyorum, film oynatabiliyorum, mikrofonum, mikrofon ve kulaklık girişlerim, 3 tane USB bağlantı noktam, SD kart okuyucum, RJ45 girişim, VGA çıkışım var, aklını başına al". Ürktüm biraz açıkçası. Sordum, "Peki ne program kuracağım, ne yapacağım?" 40 farklı bütünleşik programı açıverdi karşıma. OpenOffice'le başladı, medya oynatıcılardan devam etti, Firefox'la perdeyi kapattı. Ağzım açık bakakaldım ufacık alete. Ama Linux'sun dedim, direkt "Windows modelim de var, ayrıca Windows kurabilirsin, sürücülerim kutudaki CD'de" dedi. Eh ben de diyecek bir şey bulamadım artık. Ekran küçük diyeceğim geldi, 8.9" LCD 1024x600 çözünürlükle direkt mat ediverdi beni.

Son kalem olan fiyattan vurayım bari bitirici darbeyi dedim. O da olmadı. "Gittikçe de ucuzlayacağım" dedi nispet yaparcasına. Bana da ajanda yerine EeePC taşımak, bir de Editörün Seçimi ödülünü vermekten başka yapacak bir şey kalmadı. Güle güle kullanalım.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Küçük, Hızlı, Güçlü, Yeterli (tabii boyuna göre)
Eksiler: Türkçe klavyesi yok şimdilik
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 499$ + KDV

ZyXEL AG-225H - v2

PARDON, SİZDE WI-FI VAR MI? - KAAN ALKIN

Yukarıdaki şu basit soru pek çok ilginç olaya gebe güzel yurdumda. Sorunun kendisinden değil, alabileceğiniz cevaplardan kaynaklanıyor bu ilginçlik. Ofis ya da ev dışında internet bağlantısına ihtiyaç duyduğunuz anlarda hayatınızı -en azından bu soruyu sormaktan- kurtaracak bir ürünle karşınızdayız bu kez.



ZyXEL'in ilginç ürünü dizüstü bilgisayarımızla güreşmeden bulunduğumuz ortamda kablosuz bağlantıları bulmamıza imkan tanıyor. LCD ekranda bulunan kablosuz ağ sayısı, bağlantı tipi, ağ adı, güvenlik durumu, şifreleme tipi, sinyalin gücü gibi bilgileri görmek ve bulunan ağlar arasında geçiş yapmak mümkün.

Ağı bulduktan sonra ürünü sistemimize USB arabirimini kullanarak bağlayıp seçili ağı kullanabiliyoruz. Sisteme bağlanmadan ağ bulma olayı kulağa oldukça gereksiz geliyor başta. Ancak bizi bir sürü angaryadan kurtardığını düşününce yanıldığımız anlıyoruz. Ayrıca sisteminde kablosuz bağlantı özelliği olmayan kullanıcılar için de bir alternatif oluşturuyor. Sistemimde uzun uzun denediğim ZyXEL kablosuz adaptör ne oyunlarda, ne de dosya transferinde bir sorun yaşatmadı. Performansı oldukça iyi kısacası. Kurulumu da son derece rahat. Kablosuz ağlarınızı düzenlemek için işletim sisteminizi ya da ürünün kendi yazılımını kullanmanız mümkün. Basitçe LCD ekranda görebildiğiniz bilgileri görev çubuğuna taşıyor ve ağlar arasında kolayca geçiş yapmanıza imkan tanıyor. 802.11a, 802.11b/g teknolojilerine sahip ürünümüz ayrıca Access Point desteğine sahip. Yani kablosuz ağ bulunmayan bir ortamda kendi kablosuz ağınızı yaratmanız ya da çevredeki bilgisayarlara kablosuz internet bağlantısı dağıtmanız mümkün.

Ancak ufak tefek sorunları var ZyXEL'in. Öncelikle kablosuz adaptörü olmayan dizüstü bilgisayarlara rastlamak pek mümkün değil artık, yani ekstra bir cihaza ihtiyaç duymuyorlar. Ancak masaüstü bilgisayarların pek çoğunda hâlâ bu özellik olmadığından ZyXEL, bunlar sayesinde ekmeğini çıkartabilir. Diğer bir sorun da cihazın biraz iri olması. Fikir vermesi açısından, kullandığım cep telefonuyla aynı kalınlıkta ve boyda olduğunu söyleyebilirim. Yani ortalama bir cep telefonundan sadece 4 milim kadar daha dar. Masaüstü bir sisteme ara kablo kullanmadan takmak ürünün ergonomisinden dolayı pek mümkün değil. Biraz daha kablo kalabalığı kısaca ama LCD ekrandan bağlantınızın durumunu sürekli takip edebiliyor olmak hoş. Sıraladığım sorunlar sizin için önemli değilse geriye düşünmeniz gereken tek bir şey kalıyor; fiyatı. Özellikle ev kullanıcıları, daha düşük fiyatlara kablosuz adaptörler bulabilir piyasada. Ancak sürekli hareket halindeyseniz, o zaman vazgeçilmez olduğunu söyleyebiliriz.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Ağ arama özelliği, Kurulumu kolay, AP özelliği
Eksiler: Biraz iri gibi sanki
Üretim: ZyXEL www.zyxel.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 89$ + KDV

ASUS VK221S

ÜÇÜ BİR ARADA - KAAN ALKIN

Gereğinden fazla ilgi çekecek, durmadan göze batacak ürünleri itici bulurum. Tercihim her zaman sade, şık ve çok işlevli cihazlardan yanadır ki Asus bu üç kriter konusunda da güvenebildiğimiz az sayıda firmadan biri. Karşımda duran Asus monitör de bir istisna değil.

VK221S, 22", 1680x1050 çözünürlüğe sahip geniş ekran, şık ve sade bir LCD monitör. 5000:1 kontrast oranı gayet yeterli. Görüntü kalitesi gayet yüksek. 16.7 milyon rengin her birinin hakkını vermeyi başarıyor. 5ms'lik gecikme süresi de gözü rahatsız etmeden oyun oynamamıza, film seyretmemize imkan tanıyor. Ekranın sağ alt kısmına yerleştirilen kontrol tuşları ürünün sade ve şık görünümünü bozmuyor ve monitörün altında bulunan boydan boya metalik çizgiyi tamamlıyor. Piyano siyahı ve ince çerçevesiyle de hoş bir görüntü ortaya çıkarıyor.

Ürüne karşıdan baktığınızda dikkat çeken tek çıkıntı monitörün tepesinde yer alan ve USB arabirimini kullanarak sistemimize bağladığımız 1.3 megapiksel web kamerası oluyor. Kameranın teknik kabiliyetlerine bir lafımız yok ama sabit oluşu biraz sorun yaratıyor. Aşağı, yukarı ve benzer bir ayarı yok. Ürünün üstünde ayrıca 1W'lık iki adet hoparlör bulunuyor. Ses kalitesi pek fena değil. Ancak 2+1 bir ses sisteminiz varsa zaten ihtiyacınız olmayacaktır.

Organize Sanayi'den şahane monitörler geldi geçti bu güne kadar. Kassak hepsine bir kusur bulur muyuz? Bulabiliriz elbette. Mesela çekiçle ekrana vurunca kırılıyor bunlar diyebiliriz. Ancak öyle kusurlar vardır ki kadı kızında bile olmamalıdır. Bu cihazın kusuru da üstünde sadece VGA bağlantı noktası bulunuyor olması. Ancak suç Asus'un değil. HDMI ve DVI bağlantı noktası bulunan ürünlere ek vergi getirildiği için pek çok firma, en üst seviye ürünlerinde bile bu bağlantı noktalarını kullanmamaya başladı. Gözlerimiz yaşlı izliyoruz. Bunun dışında VK221S. 22", gayet kaliteli ve sade bir ürün. Sizi üzmeyecektir.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Web kamera, Tatmin edici performans
Eksiler: DVI ve HDMI çıkışları yok
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 329$ + KDV

Cyber Snipa STINGER

DÜŞÜK FİYATA PAHALI ÖZELLİKLER - KAAN ALKIN

Oyuncu ekipmanlarını incelemeye bayılıyorum. Bu ürünleri incelerken diğer donanımların aksine uzun uzun oyun oynama şansı yakalıyorum. Cyber Snipa STINGER, profesyonel oyuncuları hedef alan yüksek performanslı bir fare. Bu da demek oluyor ki ürünü incelerken bol bol *Crysis, UT3, CoD4, TF2* oynayabilirim.

Direkt oyun oynamaya başlamamız da teknik özelliklerine girmeden ergonomiye saldıracağız anlamına geliyor. Stinger tasarım olarak bana Logitech'in MX500 farelerini hatırlattı. Fareyi kullanmaya başladığımda ilk dikkatimi çeken, farenin sağ ve sol yanındaki kanallarının alıştığımdan biraz daha derin oluşuydu. Fareyi çok daha rahat kavramamı sağlamasının yanında, baş parmağımın oturduğu kanalın fazlaca derin olması, sol yan tuşlara erişimimi alıştığımdan biraz daha zorlu bir hale getiriyordu. Bunun dışında fareyi tam manasıyla kavramak oldukça kolay ve rahat. Kolay kavranabilen ve ergonomik yapısı, sol ve sağ tuşların kullanımını da oldukça kolaylaştırıyor. Fare üstündeki hakimiyetimizi kaybetmeden ya da sıkça karşılaştığımız tuşa basarken fareyi kaydırma sorununa yakalanmadan rahatlıkla oyunumuzu oynayabiliyoruz.

Stinger gözünüze biraz iri görünebilir ama bir G3'ten çok az daha büyük ve oldukça hafif. Diğer bazı farelerde rastladığımız ağırlık ekleme olayı Stinger'da da var. Farenin altındaki yuvarlak kapağı döndürerek çıkartıp, ayrı bir kutuda gelen her biri 20g ağırlığındaki 7 adet ağırlığı ekleyebiliyoruz. Altıpatlar tabancaya mermi doldurmaya benzeyen bu işlem hoşuma gitti. Microsoft Sidewinder farenin çekmece stiline göre daha hoş en azından. Aksesuar sayılmaz ama ürünün yanında gelen diğer bir parça da yedek kaydırıcı bantlar. Farenin ayakları iyice aşındığında sinir olmayacağız yani. Stinger, rakamlarla değerlendirildiğinde daha da etkileyici bir hale geliyor. 3200dpi'a sahip cihaz, saniyede 7000 tarama yaparak hassasiyet konusunda bizden tam puan alıyor. Gecikme süresi de sadece 1ms. Sol ve sağ tuşlar dışında, sol yanında iki adet programlanabilir tuş bulunuyor. Farenin sırtına yerleştirilen Mod ve Dpi tuşlarının yanında, sola sağa hareketli tekerleği de ekleyince tuş sayısı dokuza ulaşıyor. Bu tuşlardan altısını makrolar için kullanabiliyoruz. Fare üstünde 8KB bellek bulunuyor. Önceden belirlediğimiz modlar bu bellekte saklanıyor ve fare üstündeki Mod tuşuyla aralarında geçiş yapılabiliyor. Yazılımı kullanarak 400-3200dpi arası ayar yapabiliyoruz ve yine fare üzerinde yer alan dpi tuşuyla oyundan çıkmadan değişiklik yapabiliyoruz.

DVO oyuncularını memnun edecek makro özelliği de farenin yazılımıyla geliyor. Hareketleri kaydedip dilediğimiz zaman dilediğimiz şekilde tekrarlatabiliyoruz. Yani siz ekranda bir şeylere tıklarken kaydediyorsunuz, sonra farenin kendisi hareketlerinizi tekrar edip duruyor. Bunu da direkt farenin üstünden halledebiliyoruz. Bir G15 klavyeyle yan yana geldiğinde DVO'cular için muhteşem ikili de oluşmuş oluyor. Oldukça şık tasarımlı Stinger'ın yanlardaki girintiler eli terletmeyen özel bir kırmızı plastikle kaplanmış. Bu hem çok hoş duruyor hem de kullanımı daha konforlu kılıyor. Tekerleğin altında seçtiğiniz moda göre renk değiştiren led de hoş. Gözümü tek rahatız eden şey Cyber Snipa logosu üstünde yer alan ve kırmızı ledle aydınlatılmış crosshair oldu. Gereksiz bir manzara gibi geldi bana. Kullanıcıların bir kısmı da tekerleğin kolay bozulmasından şikayetçi. Bana olmadı.

Firebal güvencesiyle piyasaya sürülen Stinger'ın fiyatı da taşıdığı özelliklere göre oldukça iyi. Sağlam bir fare almayı düşünüyorsanız mutlaka seçenekler arasında bulundurun.



OYUNCEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Düşük fiyata pahalı beceriler
Eksiler: O crosshair hâlâ batıyor gözüme
Üretim: Cyber Snipa www.cybersnipa.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 59$ + KDV

Logitech Wave Klavye

DALGALARLA GELEN RAHATLIK - KAAN ALKIN



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Şekli şemâli değişik klavyeler her zaman gözümü korkutmuştur. Daha önce test ettiğim bu türden klavyelerin büyük bir çoğunluğu, pek çok özelliğiyle heyecan verici olsa da doğrusu çok azı sürekli kullanmayı tercih ettiğim ürünler haline gelmeyi başarmıştı.

Logitech Wave bu döngüyü uzun zamandır kırabilen ilk ürün. Wave ilk bakışta bir dalga gibi alçalıp yükselen tasarımıyla alışılması güç bir tasarım izlenimi veriyor. Tuşlar ilk anda biraz sert, dalgalı yapısı da biraz rahatsız geliyor. Ancak tuşların sertliğinin bizim sert basma çabamızdan, tasarımın rahatsızlığınınsa yıllardır geliştirdiğimiz alışkanlıklardan kaynaklandığını kısa sürede fark ediyorsunuz. Wave'in tuşlarına hükmetmek için nazik dokunuşlar yeterli, bileklerimizi yasladığımız yastık da oldukça konforlu ve pek çok klavyenin aksine gayet işlevsel. İki dakikalık alışma sürecimde, alışkanlıklarımdan bir anlığına vazgeçip bileklerimi yastığa yerleştirip klavyeyi kullanmaya başlayınca minimum hareketle klavye üstündeki tüm tuşlara rahatlıkla erişebildiğimi ve bir süre sonra da uzun kullanımlarda bile bileklerimin çok daha az yorulduğunu gördüm.

Konforu artıran dalgalı tasarıma ek olarak, ergonomiyi yükseltmek adına klasik tuş dizilimlerinde de ufak değişiklere gitmiş Logitech. Dörderli gruplara ayrılmasına alıştığımız F tuşları, Wave üzerinde üçlü gruplara ayrılmış. Ayrıca nümerik klavye ile (Numpad) aralarındaki mesafe, tasarımın izin verdiği kadar azaltılmış. Özellikle DVO'larda sürekli kullandığım, hem dizilişi hem de konumu değişen F tuşlarına alışma sürecim yok denecek kadar kısa oldu. Bu farklı F tuşlarının çok daha kullanışlı olduğunu söylemeliyim.

Ürünün üzerinde yer alan multimedya tuşları, F tuşlarının üst kısmına yerleştirilmiş. Geniş tuşların kullanımı oldukça kolay ve rahat. Klavyeler üzerinde standart hale gelmeye başlayan zoom ve Alt+Tab'la aynı işleve sahip Document Flip tuşları klavyenin sol yanına yerleştirilmiş. Bunlar tuş takımına yakın ve erişimleri kolay. Aynı zamanda yanlışlıkla basamayacağınız kadar alçaklar. Ürünün yazılımını kullanarak ekstra tuşların ve F tuşlarının ikincil özelliklerini değiştirmemiz mümkün. Klavye üstünde beni korkutan ve iptal ettiğim tek tuş ise nümerik klavye üzerinde yer alan Açma/Kapama tuşu. Eli gidiyor insanın işte, küt diye... İlginç tasarımı, ergonomisi ve konforuyla Organize Sanayi'den yüzünün akıyla çıkmayı başaran Logitech Wave'in fiyatı yüksek olsa da uçuk değil. Bu da onu ideal bir klavye yapıyor.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Konforlu ve ergonomik, Alışması kolay
Eksiler: Daha fazla multimedya özelliği olabilirmiş
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, MersaSistem www.mersasistem.com.tr Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 54 $ + KDV

Creative Aurvana Live!

DAHA HAFİF BİR DJ - KAAN ALKIN



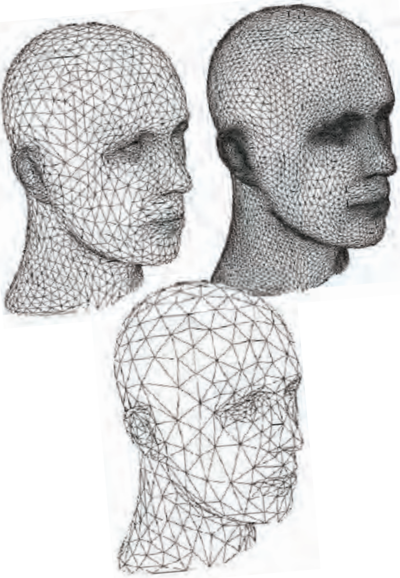
Geçen ay Aurvana'nın DJ modeliyle haşır neşir olmuştuk. Tam manasıyla oyunculara yönelik olmayan bu ürünün hemen ardından Creative Aurvana Live! geldi ziyaretimize. DJ olamayanlar ya da DJ kulaklıklarını ağır bulan okurlar, toplananın şöyle etrafıma, hah tamam. Başlayabiliriz karıştırmaya.

DJ kardeşinden çok daha sade bir ürün Aurvana Live! Ayrıca özellikleri açısından da pek geride kalmıyor, sadeleşirken ergonomisini ve şıklığını yitirmiyor. Başımızı kavrayan taç kısmındaki yastık olabildiğince geniş tutulmuş ve halen oldukça yumuşak. Uzun süreli kullanımlarda başımızı acıtmıyor. Kulaklıklar kendi eksenlerinde hareket ederek cihazın başımıza ve kulaklarımıza tam olarak oturmasını sağlıyor. 10Hz – 30Hz frekansları arasındaki sesleri verebilen kulaklığın ses izolasyonu da oldukça iyi. Dışarıdaki sesleri size iletmemek konusunda epey başarılı olmasına rağmen dışarıya çok fazla ses vermesi bir eksi olarak sayılabilir. Basları ve tizleri gayet temiz ileten Creative Aurvana Live!'ın bana göre en büyük kusuru kablosunun fazlaca kısa, 1.5 metre oluşu.

Oyunlarda da çok iyi performans vermesine rağmen kablo olayı yüzünden Aurvana sisteminizin yerleşimine göre sorun çıkartabilir. Aksi takdirde oldukça kaliteli ve başarılı bir ürün elimizdeki. Kulaklık-mikrofon seti değil de sadece kulaklık arıyorsanız es geçmeyin.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: Sade ve güçlü
Eksiler: Kablosu çok kısa
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr Multimedya www.multimedya.com.tr Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: Firmaya sorunuz


TESSELATION

DirectX 11 duyuruldu

ÇOK İLGİNÇ ÖZELLİKLER VAR

Uzun süredir artık oyunların kartlara direkt ulaşacağı, DirectX ve OpenGL'e ihtiyaç kalmayacağı yönünde görüşler ortaya atılıyordu. Microsoft bu konudaki sessizliğini bozarak DirectX 11'i duyurdu ve daha API'sinin işinin bitmediği mesajı verdi.

Yeni sürümün en güzel yanı tamamen DirectX 10 ve 10.1 uyumlu olması. Yani DX10 uyumuna sahip tüm kartlar DX11'i de destekleyecek. Yeni ekran kartı almak gerekmeyecek DX11 desteği için. Ancak bu eski kartların DX11'in bütün özelliklerini destekleyeceği anlamına gelmiyor. Mesela DX11'le artık Tesselation teknolojisi destekleniyor ve bu özellik sadece ATI kartlarda olduğu için Nvidia kartlar DX11 uyumlu olsa bile bu teknolojiyi çalıştıramayacak. Tesselation bir objeye yaklaştığınızda poligon sayısını arttırıp, uzaklaştığınızda azaltarak hem performansı hem de grafik kalitesini arttırıyor.

DirectX 11'in en büyük sürprizi yeni bir Shader işlem teknolojisine sahip olması. Bu sayede ekran kartınız 3D tasarım dışında da gündelik işlemleri, mesela ofis programlarını hızlandırabilecek. Bu teknolojinin tam olarak nasıl çalışacağı, sınırlamalarının neler olacağı belli değil. Ama bilgisayarımızın performansına performans katma potansiyeli var. Ayrıca Microsoft'un, NVIDIA ile Intel arasındaki "GPU mu döver CPU mu?" kavgasına katılmış olması ilginç. Çünkü DX11'de genel işlemlere destek verilmesi ekran kartlarının elini güçlendiriyor. Yeni DX11'in çıkış tarihi henüz belli değil.

Creative Live! Cam Optia AF

EĞLENCE DEVAM EDİYOR - KAAN ALKIN

Geçtiğimiz ay Logitech Quickcam Pro 9000'le bol bol eğlenmiştik. Bu ay eğlence Live Cam Optia AF'yle devam ediyor. Bu animasyon, gözlük, maske gibi görüntünüzü renklendiren eklemeleri biraz daha abartırlarsa bir iki seneye web kamerası görüşmelerimizde gerçek zamanlı CGI yapmaya başlayacağız, ondan korkuyorum.



Live! Cam Optia AF, herhangi bir web kamerası gibi görünüyor olabilir göze. Ancak piyasada bulunan diğer kameralardan ciddi şekilde farklılaşmasını sağlayan özellikleri var. 2 megapiksel kameramız hassas lensi sayesinde çok daha net görüntü vaat ediyor. İsminin sonundaki "AF" ibaresiyse Auto Focus özelliğine işaret ediyor. Otomatik olarak görüntüyü odaklayan kamera, 640x480 çözünürlükte gayet temiz videolar almamıza imkan tanıyor. Videolarda 1600x1200'e kadar çıkabilirken, 3200x2400 çözünürlüğünde yani 8 megapiksel resimler almamız da mümkün. Bu çözünürlükte video çekebilmek hoş olmakla beraber pek de gerekli değil açıkçası. Benim gibi durmadan video çekip kendi DVD'lerini yapan kullanıcılar bilir, videoların çözünürlükleri edit ve montaj sonrasında mecburen düşecektir. Yok ben HD çekip saklayacağım, yer sorunum yok diyorsanız sizin bileceğiniz iş elbette.

İlginç ayağı sayesinde her yüzeyde rahatlıkla durması planlanmış ancak LCD monitörümü her kavramaya çalıştığında kendini hafifçe yukarı doğru zıplatan kameranın yaylı ayağını kullanmaktan kısa sürede vazgeçtim. Onun yerine yaylı ayağı kapatıp, cihazı monitörün üstüne koyup masayı da fazla sallamamayı tercih ettim. Gerçi 270 derece dönebilen kamera sayesinde cihazı koyduğunuz yükseklik pek fark etmiyor. Bu sayede masanın üstünde de rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Optia da geçen ay incelediğimiz Logitech Quickcam Pro 9000 gibi yazılımlarla bolca desteklenmiş. Zaten eğlencenin devam ettiği nokta da burası. Muvee Now 2.0 deneme sürümünün yanında, resim ve videolarınızın üstünde oynayabileceğiniz bir iki program geliyor. Bizim ilgimizi en fazla çeken özellikle görüntülü görüşmeler sırasında, görüntümüzle gerçek zamanlı oynamamıza imkan veren Advanced VideoFX yazılımı oldu. Logitech'le sahip olduğumuz özelliklerin yanına, görüntümüzü gerçek zamanlı karalayabileceğimiz bir cihaz da eklenmiş oldu böylece. Aynalama efektleri ya da arka planı değiştirebiliyor olmamız da hoştu. Ancak geçen ayki kadar eğlenemedik. Bunun sebebi olayın artık komik olmayışı değil, her şeye rağmen diğer ürüne göre düşük olan görüntü kalitesiydi. Benzer görüntü kalitesini yakalamak için odaklanma hariç tüm otomatik özellikleri kapatıp uzun uzun ayar çekmem gerekti. Sürücüye ihtiyaç duymadan çalışmaya başlamasını takdir etmiştim ama sonradan uzun uzadıya uğraşmak zorunda kalmak hiç hoşuma gitmedi açıkçası. 159$'lık fiyat etiketiyse ürünle kullanıcı arasındaki en büyük engel olarak karşımıza çıktı.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Auto Focus özelliği, Yazılımlar
Eksiler: Yüksek fiyat, Uzun ayar evresi
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 159$ + KDV



EKRAN KARTI TESTİ

SAVAŞ… SAVAŞ ASLA DEĞİŞMEZ! - KAAN ALKIN

Döndük dolaştık geldik yine ekran kartlarına. Nvidia'nın GeForce GTX'leri, ATI'nin Radeon HD 4000 serisi ortalığı karıştırdı. Karışıklığa son vermek ve en iyi fiyat/performans oranını yakalamak için atıldık er meydanına. 4000 serisiyle piyasaya sıkı bir giriş yapan ATI, yıllar sonra gerçek anlamda ben de varım demeyi başarabildi. Nvidia cephesindeyse GTX'ler dışında pek bir hareketlenme olmadı. Hız yarışı prestij adına devam ederken, çarpışmanın gerçek galibini belirleyecek fiyat /performans kulvarında işler gerçek anlamda karıştı. Biz de piyasada bulunan ekran kartlarını toparlayıp şöyle bir baktık ne yapabiliyorlar, ne yapamıyorlar.

SİSTEM-İ TEST

Geçen ay yenilediğimiz test sistemimizi ekran kartlarına hazırlarken bu sefer bir iki değişik yol izledim. Samsung sağolsun, sabit disk sayımızı fazlaca artırdığından işe birden fazla Windows Vista Ultimate kurarak başladım. Mevcut tüm güncellemelerini de yaptım. Ayrıca yeni Asus anakartımız için P5Q-Pro'nun BIOS güncellemelerini ve ayarlarını kontrol ettik. İşlemcimizin ve belleklerimizin doğru hızda ve doğru ayarlarda çalıştığından emin olduk.

Sürücü konusu biraz pürüzlüydü bu sefer. Test öncesi yayınlanan ATI Catalyst 8.7 sürümü bizi bir sürü dertten kurtardı (bir sürü de dert açtı başımıza). 4xxx serisi kartlar için hotfix ihtiyacı ortadan kalkmış oldu. Ayrıca testte yer alan tüm ATI ekran kartlarını tek bir sürücüyle test etme şansını yakaladık. Yakaladık yakalamasına ama Catalyst ayarlarındaki en ufak değişikliğin diğer birçok ayarı da istemimiz dışında yerinden oynatıyor olması testte kullanılacak AA ayarlarını tekrar gözden geçirmemize neden oldu. Nvidia tarafındaysa işler biraz pürüzlüydü. CUDA sürücülerini (CUDA'dan daha sonra bahsedeceğiz) test edeceğim diye bir iki kez Windows'u çalışmaz hale getirmem de cabası. Yeni 200 serisi ekran kartları Forceware 177.41 sürücüleriyle çalışırken, 9xxx serisi ve 8xxx serisi kartları Forceware 175.19 sürücüleriyle test etmek durumunda kaldık. Bizim açımızdan pek sorun değildi bu elbette. Yedek Windows'lar sağolsun. Ancak sürücüler arasında bu kadar gidip gelirken bir iki acı gerçeği de fark ettik. Bu acı gerçeklere testi değerlendirirken bol bol değineceğiz.

Ekran kartlarının gücü arttıkça özellikle üst seviye kartlar arasındaki performans farkını, daha önceki testlerde kullandığımız 1024x768 ve 1440x900 çözünürlüklerinde görmek gittikçe zorlaşıyordu. Biz de hem kartlar arasındaki farkları rahat görmek hem de gerçek potansiyellerini gözler önüne serebilmek için kullandığımız çözünürlükleri 1280x1024 ve 1680x1050 olarak belirledik. 1280x1024, 19" CRT monitörlerin çözünürlüğüne denk gelirken, 1680x1050, 22" geniş ekran LCD monitörlerin doğal çözünürlüğüne denk geliyor.

İşlemcimizde bir değişiklik yok şimdilik. Canavar QX9650'mizle yola devam ediyoruz. High Power 1000 Watt güç kaynağımız da enerji ihtiyacımızı karşılamaya devam ediyor.

OYUNLAR

Oyun sayısı bu testimizde biraz azaldı. Öncelikle *Call of Duty 4*'ü darboğazlara kurban verdik. *World in Conflict*'se *CoD4*'ün aksine bir hayli direndi teste dahil olabilmek için. Ancak hem yüksek sistemde girdiği dar boğazlardan dolayı hem de AA ayarları yüzünden test dışına itildi. Nvidia ve ATI kartlarda farklı AA sistemlerini kullanmakta ve söz dinlememekte direnen *WiC* , tutarsız skorlara imza atarak bu ay aramızdan ayrıldı.

Company of Heroes'umuzu, *Opposing Fronts*'a terfi ettirip diğer oyunlarımızda olduğu gibi en güncel yamalarını edindik. Test oyunları ekibi iki güçlü oyuncusunu kaybederken, biraz gönülsüz olsa da yeni bir oyuncuyu takıma dahil ettik, 3DMark programının son sürümü olan Vantage.

3DMARK VANTAGE

Sentetik testlerden uzak durmaya çalıştığımızı daha önce belirtmiştik. 1999 senesinde ortaya çıkan 3DMark pek çok donanımcı tarafından performans testleri için kullanılmaya devam ediyor. Ancak hem bize pek sağlıklı gelmeyen skorları, hem de firmaların sürücülerde 3DMark'ta daha yüksek skorlar elde edebilmek adına geçmişte giriştiği üçkağıtlar bizi programdan ciddi anlamda soğutmuştu.

Vantage'ı bizim için çekici yapan, yeni grafik teknolojilerinin tamamını kullanıyor olmasından çok, Tuğbek'in geçtiğimiz aylarda değindiği, Intel ve Nvidia'nın birbirine girmesine neden olan

TEST ALANI

GPU vs CPU kavgasının bizi taşıyacağı düşünülen Ray-Tracing teknolojisine de yer veriyor olması.

Vantage'da 2 grafik, 2 işlemci testi bulunuyor. İlk grafik testi Jane Nash ismini taşıyor. Giyim kuşamına dikkat eden bir Lara Croft modundaki ablanın başından geçen kısa maceradan oluşan demo, ekran kartınızın canına her şekilde okuyor. Kendisine teşekkür edip hemen ikinci demoya geçiyoruz. New Calico adı verilen demo Ray-Tracing teknolojisini de kullanarak Battle Cruiser Damocles ve destek gemilerinin bir astroid kuşağına girişini canlandırıyor. Bu demonun bir diğer özelliği ekranda çizilen her şeyin hareketli olması. İlk testte hayatta kalmayı başaran kartlara en büyük işkence burada yapılıyor.

İşlemci testleriyse yapay zekâ ve fizik motoru olarak ikiye ayrılmış. Konumuz ekran kartları olduğundan skorlar bizi fazla ilgilendirmiyor. Ancak işlemci testlerini yine de yaptık. İşlemci testi skorlarındaki oynamalar işlemci, bellek hızları, BIOS ayarları ve sistem hızını olumsuz yönde etkileyecek benzeri değişikliklerin istem dışı oluşması durumunda bizi uyardı. Merak edenler için test sistemimizin işlemci puanı 12.000 – 12.053 arasında kaldı sürekli. Yani sistemimiz test boyunca gayet stabildi ve ekran kartlarından sağlıklı skorlar almamıza imkan tanıdı.

3DMark Vantage'ı teste dahil etmiş olmamız yanlış anlaşılmasın. Kaleyi teslim etmiş değiliz. Ne olursa olsun benchmark'ları oyunlarla almak konusunda ısrarlıyız. Zaten toplu skorlara ve fiyat/performans oranlarına etkisi oldukça az Vantage'ın. Az önce bahsettiğimiz Ray-Tracing teknolojisini GPU'ların ne kadar verimli kullanabildiklerini görmek açısındansa yararlı.

Kendi testlerinizi yapmak istiyorsanız 3DMarkVantage deneme sürümünün www.futuremark.com adresinden edinebilirsiniz. 3DMarkVantage'ın sisteminizde çalışması için minimum Intel Core 2 Duo E6600/AMD Athlon X2 6000+ ve üstü işlemci, DirectX10 destekli ekran kartı ve 2GB bellek sahibi olmanız tavsiye olunur. Ayrıca işletim sisteminizin Windows Vista olması ve Service Pack 1'in de kurulu olması gerekiyor.

Sistem, test platformu, 3DMark derken saati epey geçirmişiz. Artık yavaş yavaş testimize başlayalım ki iyice geç olmadan evlerimize dağılabilelim. Ver elini CoH.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS (v2.301)

Günün ilk testi olaysız geçti (aslında neler neler geldi başımıza da). GeForce GTX280 beklediğimiz gibi yarışa en ön sıralarda başladı. Tüm testlerimizde 8X AA ve her oyunun mümkün olan en yüksek detay seviyesini kullandık. GeForce GTX280, 1280x1024 çözünürlükte, Radeon HD 4870 CrossfireX'ten (2'li) sadece %3 daha yüksek performans verebildi. Çözünürlüğü 1680x1050'ye çıkarttığımızdaysa CrossfireX'imizin %5 gerisinde kalmaktan kurtulamadı. İkisi bir olup GeForce GTX280'i pataklayan Radeon HD 4870'ler tek başına kaldıklarındaysa, kardeşleri Radeon HD 4850'nin yanına kadar gerilediler. GeForce GTX260 ise, Radeon HD 4870 CrossfireX'le düşük çözünürlükte başa baş giderken, yüksek çözünürlükte %11 geriye düştü. GeForce GTX280'le arasındaki performans farkı %6'da kaldı. Radeon HD 4870 CrossfireX'i saymazsak *CoH* testinde NVIDIA'nın yeni ekran kartları zirveyi paylaştı. Sanılanın aksine en tepeye oynamayan Radeon HD 4850 ve 4870, ATI'ın geri dönüşünü bizlere tekrar müjdeledi ve kendi fiyat aralıklarında kabul edilebilir bir performans gösterdiler. Ancak bu iki kartın performansının bu kadar yakın olması pek iyi gelmedi bize. Hâlâ tam oturmamış bir şeyler var ortada.

İlk büyük ekran kartı testimizin kahramanlarıysa, bu kadar zaman sonra hâlâ formda olduklarını haykırdılar listede. Asus'un modifiyeli GeForce 8800 GTS TOP'ı ve Zotac'ın GeForce 8800 GT AMP Edition'ı zirve grubunun hemen arkasında yer aldılar. Bu iki kart arasındaki fark %10 civarında. Zirveninse sadece %16 gerisinde kalarak biz hala buradayız demeleri ilginç aslında. Yahu kardeşim yaşınızdan başınızdan utanın, bu kadar yeni cihazın arasında tepeye oynanır mı? Şubat sayımızdaki testte yere göğe sığmayan GeForce 8800'lerin hala genç olduklarını düşünebilirsiniz. Ancak ekran kartı piyasasında yedi ay oldukça uzun bir süre. Liderlik koltuğunda uzun süre rahatsız edilmeden oturan Nvidia, kafasının rahat olduğu bu dönemleri iyi değerlendirdiğini göstermiş oluyor böylece. Yeni grafik işlemcilerin etrafta uçuşmaya başladığı, 8800'lerin tost yapılıp oyunculara servis edildiği bir dönemde ben saygıyla eğiliyorum GeForce 8800'lerin önünde. Biraz erken değil mi saygı maygı için? Göreceğiz birazdan o kısmını da. Asus GeForce 9800 GTX'imizse GTX ismine pek yakışmayan hareketler yapıyor ve iki GeForce 8800 ekran kartının arasında saklanıyor şimdilik.

Listede biraz daha aşağıya kaydığımızda GeForce 8800'ün az ötesi diyebileceğimiz 9600'ler genç

COMPANY OF HEROES

MARKA	1280x1024	1680x1050
GIGABYTE GTX280	58.9	54.5
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	57.5	57.5
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	54.9	51.1
ASUS GTX260	57.6	51.4
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	48.3	38.9
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	49.5	37
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	44.5	33.1
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	47.4	23.9
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	37.4	27.3
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	48.6	40.6
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	46.7	36.4
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	34.7	25.4
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	31.3	22.3
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	12.9	8
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	9.4	6.6

Teknik Özellikler

MARKA	MODEL	GPU	ÜRETİM TEKNOLOJİSİ	SHADER SAYISI	DIRECTX / SM DESTEĞİ	PIXEL FILLRATE (Gpixel/s)	TEXTURE FILLRATE (GTEXEL/S)	BELLEK MİKTARI (MB)	BELLEK TİPİ	BANT GENİŞLİĞİ GB/S	GPU HIZI (MHZ)	BELLEK HIZI (MHz)	SHADER HIZI (MHz)	BELLEK ARABİRİMİ
GIGABYTE	GeForce GTX280	D10U-30	65nm	240	10.0 / SM 4.0	19.3	48.2	1024	GDDR3	141.7	602	1107	1296	512-bit
SAPPHIRE	Radeon HD4870 CrossfireX	2x RV770 XT	55nm	2x 800	10,1 / SM 4.1	2x 12,0	2x 30	2x 512	GDDR5	2x 115,2	750	900	750	256-bit
ASUS	EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	2x G92	65nm	2x 128	10.0 / SM 4.0	2x 9,6	2x 38,4	1024	GDDR3	2x 64,0	670	1065	1675	2x 256-bit
ASUS	GeForce GTX260	D10U-20	65nm	192	10.0 / SM 4.0	16.1	36.9	1024	GDDR3	111.9	576	999	1242	448-bit
SAPPHIRE	Radeon HD4870 512 MB	RV770 XT	55nm	800	10,1 / SM 4.1	12	30	512	GDDR5	115.2	750	900	750	256-bit
ASUS	EN8800GTS TOP 512MB DDR3	G92 GTS	65nm	128	10.0 / SM 4.0	10.4	10.4	512	GDDR3	62.2	740	1035	1800	256-bit
SAPPHIRE	HD4850 512MB DDR3	RV770 PRO	55nm	800	10,1 / SM 4.1	10	25	512	GDDR3	63.5	625	900	625	256-bit
ASUS	EN9800GTX 512MB DDR3	G92	65nm	128	10.0 / SM 4.0	10.8	43.2		GDDR3	70.4	675	1100	1688	256-bit
ZOTAC	8800 GT AMP 512MB DDR3	G92 GT	65nm	112	10.0 / SM 4.0	11.2	11.2	512	GDDR3	64	700	1000	1700	256-bit
ASUS	EAH3850X2 1GB DDR3	2x RV670 Pro	55nm	2x 320	10,1 / SM 4.1	2x 10,7	10.7	1024	GDDR3	2x 53	669	829	669	2x 256-bit
GIGABYTE	GV-NX96T 9600GT 512MB	G94	65nm	64	10.0 / SM 4.0	10.4	20.8	512	GDDR3	57.6	650	900	1625	256-bit
GIGABYTE	HD3870 512MB GDDR3	RV670 XT	55nm	320	10,1 / SM 4.1	12.4	12.4	512	GDDR3	72	777	1126	777	256-bit
ASUS	EAH3850 TOP 512MB DDR3	RV670 Pro	55nm	320	10,1 / SM 4.1	10.7	10.7	512	GDDR3	53	730	950	730	256-bit
SAPPHIRE	RADEON HD3850 256MB DDR3	RV670 Pro	55nm	320	10,1 / SM 4.1	10.7	10.7	256	GDDR3	53	669	829	669	256-bit
SAPPHIRE	RADEON HD3650 512MB DDR3	RV635 PRO	55nm	120	10,1 / SM 4.1	2.9	5.8	512	GDDR3	25.6	725	800	725	128-bit



Kartların bir kımı referans tasarım (üstteki Asus GTX 260 mesela), bazıları ise üretici firmanın kendi tasarımıydı (alttaki Asus EAH3850 TOP gibi). Sonuçlara bakınca üretici tasarımlarının, referanslardan daha iyi olduğunu görüyoruz.

atalarının ortalama %17 gerisinden geliyor. Radeon HD 3870, GeForce 9600'ü yakından takip ederken, Radeon HD 3850'yi de gruba dahil edersek bu üç kart arasındaki performans farkının Şubat'tan beri pek değişmediğini görüyoruz. Testin bu bölümünde üzücü olan Radeon HD 3850 X2'nin, 3870'in bile gerisinde kalıyor olması. Fiyat/performansı dört dörtlük olmasa da Radeon HD 3850 sevdiğim bir kart (en güzel araba benim arabam mantığı olabilir). Özellikle Asus'un bu GPU'yu kullanarak ürettiği farklı ürünler çok hoşuma gidiyor. Yazık gerçekten şu durumda. Radeon HD 3650 de orta sınıf altı kartların yeniler karşısındaki durumunu görmek adına teste dahil ettiğimiz bir ürün. Zirveyle arasındaki performans farkı %85.

UNREAL TOURNAMENT III (v1.2)

UT3 testlerde ürünler arasındaki farkı ortaya koymak açısından bizim için önemli bir oyun. Her zaman olduğu gibi dengelerin bir anda değiştiğini görüyoruz *UT3*'te. Çift işlemcisini ve 1GB belleğini daha verimli kullanabildiği açık olan GeForce 9800 X2, GTX280'e düşük çözünürlükte %11, yüksek çözünürlükte %10 fark atıyor. Düşük çözünürlükte CrossfireX 4870'imizin de %3 gerisinde kalıyor. Düşük çözünürlükte durum iyiyken 1680x1050'ye geçişte CrossfireX'imizin performansında neredeyse %50'ye varan bir düşüş görüyoruz. Bir türlü durduramadığımız GeForce 8800 GTS ve 8800 GT'miz bu üç kartın hemen arkasında gelirken GeForce 9800GTX, GTX260, 4800 serisi gibi iddialı kartları geride bırakıyor. Radeon HD 4800 serisi kartların iki çözünürlük arasındaki performans düşüşü yine oldukça yüksek. Benzer bir düşüş yüksek çözünürlükteki skorundan dolayı listenin sonuna kadar gerileyen 3850'de de görülüyor. Radeon HD 3850'nin iki çözünürlük arasındaki performans farkı %76. Bir şeylerin ters gittiği kesin. Testi tekrarlıyorum, sonuç aynı. Yüksek çözünürlüklerde ATI'ye güvenimiz biraz sarsılıyor. CrossfireX 4870 dışında listenin ilk 8 basamağında bir tek ATI ürünü yok. "Bu kartlar bir süre önce süperdi, şimdi ne oldu?" dediğini duyar gibiyim bir iki oyungezerin. Önceki testlerimizde kullandığımızdan daha yüksek çözünürlükte ve daha yüksek AA değerlerinde (8x) test yaptığımızı unutmayalım. Bu ürünlerin çoğu AA kapalıyken veya biraz daha düşük çözünürlüklerde kat kat iyi skorlarla karşımıza çıkacaktır. Ancak çözünürlük ve AA'ya yüklenmeden, kartlar arasındaki gerçek performans farkını yakalamamız oldukça güç olurdu. Kartlar güçlendikçe, testimiz de güçleşecek onlar için.

ATI ürünler listenin ikinci yarısında kendi aralarında yarışırken ilginç bir tablo çıkardılar karşımıza. Düşük çözünürlükte Radeon HD 4870, *UT3* testinin genelinde dördüncü sırada yer alırken yüksek çözünürlükte ATI'ların en hızlısı oldu. Zirveyle arasındaki performans farkıysa %72 oldu. GeForce 9800GX2 gibi çift GPU'ya sahip Radeon HD 3850 X2 de biraz toparlandı ve 4870'in hemen %14 gerisinde yer aldı. 4850 bu ürünle hemen hemen aynı performansı verirken 3870 modeli 4850'nin %39 gibi bir farkla gerisinde kaldı.

ATI ürünleri en tepeye oynayamasa da, bir önceki seriyle yeni seri kartlar arasındaki gelişimi görmek oldukça umut verici. Yüksek çözünürlüklerde ürünlerin performanslarındaki ciddi düşüşler konusunda da söylenebilecek bir iki şey var. Aslında bu kartlar kesinlikle kötü ürünler değil. Aksine ATI uzun zamandır yapmaya çalıştığı çıkışı gerçekleştirdi. Donanım olarak fazlasıyla yeterliyken, yazılım konusundaki beceriksizlik halen devam ediyor. Gün gelir de doğru dürüst sürücü yazabilirlerse eminim ürünler arasındaki rekabet iyice kızışacak ve yarış kafa kafaya devam edecek.

CRYSIS (v1.2)

Çift GPU muhabbetini pek sallamayan *Crysis*, bir anlamda en yırtıcı testimiz oldu diyebiliriz. GeForce 9800GX2, Radeon HD 3850 X2 ekran kartları için oldukça acılı geçen *Crysis* testinden, Radeon HD 4870 CrossfireX yüzünün akıyla

UNREAL TOURNAMENT 3

MARKA	1280X1024	1680x1050
GIGABYTE GTX280	139.53	118.53
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	160.57	79.39
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	156.18	131.3
ASUS GTX260	118.3	70.26
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	93.84	37.96
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	92.78	73.94
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	89.5	70.85
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	71.37	31.06
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	79.29	63.46
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	70.5	30.36
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	85.88	68.9
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	43.04	17.09
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	39.69	15.58
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	16.41	12.68
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	31.6	7.77

CRYSIS

MARKA	1280X1024	1680X1050
GIGABYTE GTX280	52.52	35.27
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	30.3	26.89
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	15.2	6.88
ASUS GTX260	25.88	18.95
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	26.11	19.45
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	16.53	26.79
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	16.17	9.94
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	17.66	13.85
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	13.16	20.15
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	21.49	15.84
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	16.74	9.88
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	15	11.09
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	14.11	10.5
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	9.2	5.81
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	5.49	4.11

TEST ALANI

ATI Radeon HD 3850 kartlar genel olarak testte çok başarısızdı. Fiyatları çok düşse bile, performansları kötü olduğu için, Fiyat/Performans oranı bir türlü yükselmiyor. Diğer yandan oldukça eskiyen diğer bir kart Zotac GeForce 8800 GT, zamana meydan okurken, düşen fiyatı ile en yüksek Fiyat/Performans oranına sahip.

çıkmayı başardı diyebiliriz. GTX280'in düşük çözünürlükte lider çıkması beni pek şaşırtmadı. Hemen arkasından gelen Radeon HD 4870 CrossfireX %43 daha düşük bir performans sergiledi. Tek Radeon HD 4870'le Crossfire arasındaki performans farkı sadece ve sadece %14.

Çift GPU'lu sistemlerin ve CrossfireX'in performansının bu kadar düşük olmasının suçlusu burada ne ATI ne de başka bir sistem bileşimi. CryEngine'in çok işlemcili sistemlerle pek iyi anlaşamamasından kaynaklanan durum *Crysis Warhead*'le ortadan kalkacak. Yenilenen CryEngine 2 çoklu işlemcileri kullanabilecek ve mevcut sistemlerimizde çok daha rahat çalışacak.

Crysis çift GPU'ların canına okumayı başarırken, GeForce 8800GTS' e karşı pek bir etkisiz kalıyor. Radeon HD 4870 CrossfireX'in yaklaşık %40 gerisinden gelen GeForce 8800GTS zirveye ortak oluyor. Testin başından beri sessiz sedasız takılan GeForce 9600GT ise ilk kez varlık gösterdi. Düşük çözünürlükte bir hayli geride kalmasına rağmen, yüksek çözünürlükle Radeon HD 4870 ve GTX260'tan daha iyi bir performans sergiliyor.

ATI ekran kartları yine yüksek çözünürlükte hız kaybediyor. Zirveyle taban arasındaki performans farkı %90. Görünen o ki alt seviye kartlarla en üst seviyenin arası iyice açıldı. Ancak alt orta seviye, orta seviye ve üst seviye arasında kademeli olarak artan performans değerleri birbirlerine yakın durmaya devam ediyor. Bu da son kullanıcıya belli fiyat aralıklarında daha fazla seçenek sunuyor.

3DMARK VANTAGE

3DMark testlerinde hem kafaları karıştırmamak için hem de elde ettiğimiz sonuçları diğer kullanıcıların sonuçlarıyla karşılaştırabilmek adına "High" ayarında testimizi gerçekleştirdik. Zaten sistemimizde kullandığımız 22" monitör sebebiyle en yüksek ayarlar olan "Extreme" seviyesinde test yapmamıza izin verilmiyor. Extreme için 1920x1200, yani 24" LCD monitöre ihtiyacınız var.

3DMark her ne kadar favorimiz olmasa da grafik ve işlemci testleri yanında, kartların sahip olduğu diğer özellikleri de sınayabiliyor. Böylece kartların her türlü becerilerini birbirleriyle karşılaştırma imkanı buluyoruz.

3DMARKVANTAGE

MARKA	TOTAL	GPU
GIGABYTE GTX280	H7137	6660
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	H8428	8000
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	H7361	6891
ASUS GTX260	H6100	5564
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	H5367	4888
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	H4178	3746
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	H3880	3465
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	H4466	4017
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	H3069	2717
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	H4343	3898
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	H3875	3458
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	H2899	2556
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	H2654	2332
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	H1611	1397
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	H801	687

3DMark testleri sonunda elde ettiğimiz skorlarla oluşturduğumuz kart sıralaması, "tam beklediğim gibi" demenize neden oluyor. Radeon HD 4870 CrossfireX birinci sırayı alırken, GTX280 ikinci sırada yer alıyor. GeForce 9800GX2, GTX260'ın hemen üzerinde ve onları Radeon HD 4870 takip ediyor. Kısacası tabloya baktığınızda, kartların tamamı en üst seviyeden en alt seviyeye, vaat ettikleri sıralarda görülüyor. Ancak biz biliyoruz ki 3DMark'ın skorları her zaman gerçeklerle örtüşmüyor. Daha önce belirttiğim gibi tüm testlerin sonuçlarıyla ortaya çıkan ortalama skorlara etkisi çok fazla değil.

ATI

Hız liderliğine doğru halen bir hamle gelmiş değil ATI'dan. Ancak uzun süre hakimiyet sürdüğü ve Nvidia'ya kaptırdığı fiyat/performans liderliğine doğru ciddi bir adım attı sonunda. Radeon HD 4800 serisi ekran kartlarıyla orta ve orta üst seviyede ben de varım demeyi başardı. Piyasada rekabet ortamı tekrar oluşmaya başladı. Nvidia tahtında rahat rahat otururken bir anda kendini savaşın ortasında buldu.

Rakibini köşeye sıkıştırdığı söylenemez ATI'ın ancak rahatsız etmeyi başardığı kesin. Uzun süre düzgün bir kart üretemeyen ATI, donanım olarak çarpışma için gerekli ekipmana artık sahip. Bizim gördüğümüz donanım geliştirmekte gösterdiği başarıyı, yazılım alanına da acilen taşıması gerektiği. Lakin elindeki donanımın rakibinden üstün olan özelliklerini sürücülerin zayıflığından ve yazılım desteğinin eksikliğinden kullanamıyor ya da randıman alamıyor. Diğer yandan ATI orta ve orta üst sınıfa aslında aynı ürünle oynuyor. Rade-

on HD 4850 ve 4870 aslında aynı ürün. Radeon HD 4870, 4850'yle aynı GPU'yu kullanırken saat hızları daha yüksek. Ayrıca Radeon HD 4850'de kullanılan DDR3 belleğe karşılık, Radeon HD 4870 üstünde DDR5 bellek kullanılmış.

ATI'ın kartları yüksek çözünürlüklerde çok iyi sonuçlar veremiyor. Ancak sürücüler adam edilirse ciddi bir performans artışı sağlanabileceğinden eminim. Zaten bu sürücü mevzusunu anlamıyorum. Yıllardır evde oturup özel sürücüler hazırlayıp internetten dağıtan insanlar var. Ve bu sürücülerin bir kısmı ciddi anlamda performans artışı sağlayabiliyor. Kafamın tam olarak basmadığı şey şu: Küçük bir grup ya da tek bir kişi oturup kartın becerilerini daha iyi değerlendiren bir sürücü yazabilirken, koskoca ATI/AMD nasıl bu işi beceremiyor?

Çözünürlük mevzusuna dönersek, alacağınız ekran kartını donanımınıza göre seçmekte fayda var. Örneğin 19" bir monitör kullanıyorsanız, 1440x900 doğal çözünürlükte Radeon HD 4800 serisi bir ekran kartıyla, aynı fiyat aralığındaki Nvidia bir karta göre çok daha iyi performans almanız mümkün. Nvidia'daysa durum biraz tersine. Çözünürlük ve AA değerleri arttıkça kartın performansı da artabiliyor.

Radeon HD 3000 serisi ekran kartlarının fiyatlarıysa düşmeye devam ediyor. Radeon HD 3850 ve 3870 bu seride yer alan daha derli toplu ürünler. Radeon HD 3850 X2, 3870 X2 gibi ürünlerse yeteri kadar performans farklı sağlamıyor ve benzer yazılım sorunları çift GPU'lu kartlarda sürüyor.

NVIDIA

GeForce 9800GX2 ve 9800GTX'le 1440x900 ve altı çözünürlüklerde bizleri hayal kırıklığına uğratan Nvidia, GTX260 ve GTX280 ekran kartlarıyla lider benim diyerek durumu biraz toparlamaya çalıştı. Hız yarışında tepeyi bırakmazken, Radeon HD 4800 serisi ATI ürünlerle sarsıldı. Ancak görüyoruz ki Nvidia'nın daha yeni kartları değil, geriden gelen GeForce 8800'ler fiyat/performans arenasında güçlü silahları. Yüksek çözünürlüklerde ATI'a nispeten daha iyi sonuç veren Nvidia düşük çözünürlüklerde uygun fiyatlı ATI ürünleriyle, planladığının aksine 9600 serisini kullanarak baş edemiyor.

Fiyat/performans tablomuzun en tepesine Zotac 8800GT AMP Edition'ın oturmuş olması halen bu seri kartlarda iş olduğunu gösteriyor. Performansı standart GeForce 8800GT'lerden daha iyi olan 9600GT de hemen ardından geliyor. 9600GT'nin 175$'lık fiyat etiketi oldukça uygun ve kendi sınıfının en iyi fiyat/performans kartlarından biri. Onun arkasından gelen GeForce 8800GTS'i görünce insan "yok daha neler" deme ihtiyacı duyuyor. Ama bu gerçeği değiştirmiyor. Piyasadaki en iyi fiyat/performans kartları Nvidia'nın ellerinde. Radeon HD 4850'yse 200 dolar barajının hemen üstünde, fiyatı birazcık daha düşsün diye sabırla bekliyor fiyat/performans liderliğine oturmak için.

EEEE, BU DURUMDA NE ALIYORUZ?

Bu aralar bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız GeForce 8800 GT ve Radeon HD 4850 en makul kartlar. Fiyatları oldukça düşen 8800 GT modelleri piyasadan silinmeden bir tane kapmak akla yatkın geliyor. Ama unutmayın ki bizim testte kullandığımız model, standardın üzerinde performans veren AMP Edition modeliydi. Düz GeForce 8800 GT'ler hem fiyat hem fiyat/performans olarak daha düşükler. Eğer GeForce 8800 GT almayı düşünüyorsanız piyasada bir hayli aramanız gerekebilir.

Kendi fiyat grubunde en yüksek performansı sunuyor Asus GeForce 8800 GTS TOP. Geçen testimizin parlayan yıldızıyarından biriydi. Şimdi düşen fiyatıyla 22" monitör kullunanlar için oldukça cazip bir alternatif.

Yeni model kartlar içinde adam gibi bir fiyat/performans oranına sahip tek kart Radeon HD 4850. Bana sorarsanız GeForce 8800 GT'lerden de daha mantıklı bir seçim. Bir 30$ fazladan veriyorsunuz ama hem daha düşük güç tüketimi, hem daha yüksek teknoloji, hem de daha iyi performans alıyorsunuz. ATI'ın görüntü kalitesi ve UVD gibi ekstraları da cabası. Geçen ay zaten bu kartı yeterince övmüştük, bu ay uzatmayalım, bizim bu kartlar içindeki ilk tercihimiz Radeon HD 4850.

Son bir iki ayda piyasaya çıkan diğer üç kart Radeon HD 4870, GeForce GTX 260 ve 280 ise fiyat/performans olarak birer hayal kırıklığı. Gerçi testimizdeki GTX 280'in fiyatı bir parça yüksek. Ondan sadece bir iki gün sonra geldiği için teste almadığımız Asus'un GTX 280 modeli 699$'lık fiyatıyla çok daha hesaplı. Ama yine de fiyatını hak etmekten uzak. Kardeşi Radeon HD 4850'nin başarısına rağmen 4870 o kadar da hoşumuza gitmedi. Yeni nesil Nvidia kartlara göre daha hesaplı ama performansı yeterince iyi değil. Yine de bütçeniz genişse ve çok iyi bir kart almak istiyorsanız tek seçenek GeForce GTX 280 olarak görünüyor. Buna alternatif olarak sadece Radeon HD 4850'den iki tanesini Crossfire kullanabilirsiniz. Ama önce AMD şu sorunlu sürücülerini bir düzeltsin hele.

Nvidia'nın 8800 serisi, işinin bitmediğini bu testte ispatlasa da aynı şeyi ATI'ın 3800 serisi için söyleyemeyeceğiz. Bu kartlar artık tarihteki yerlerini almaya hazır. Testin en büyük hayal kırıklığı ise GeForce 9800 GTX, aman diyeyim bu kartı almayın sakın. Kısaca özetlersek, "Para bol, en baba kartı istiyorum" diyenler GeForce GTX 280, geriye kalan herkes de Radeon HD 4850 alsınlar.

GENEL PERFORMANS

MARKA	ORTALAMA PERFORMANS
GIGABYTE GTX280	92.3
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	86.5
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	75
ASUS GTX260	69.55
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	58
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	57.94
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	50.43
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	49.36
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	48.55
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	45.43
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	44.85
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	33.35
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	30.43
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	16.29
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	10.82

Ama "175$ iyi, daha fazla vermem" diyorsanız tercihiniz 8800 GT'lerin özel versiyonlarından biri olsun. Bundan da ucuza bir şey almak pek akıl karı gözükmüyor.

Bu arada ekran kartı seçerken monitör büyüklüğü de önemli. Eğer 17" veya 19" bir monitörünüz varsa ATI, 22" ve üzeri bir kartınız varsa NVIDIA anlamlı görünüyor. Eğer monitörünüz 22" ve paranız GeForce GTX 260 veya 280'e yetmiyorsa bence doğru seçim GeForce 8800 GTS olacaktır. Ya bırak eski teknolojiyi derseniz de Radeon HD 4870 önerebilirim. Ama bu kartın fiyat/performans oranı hayli vasat.

YAKIN GELECEK

Eğer birkaç ay sonra ekran kartı alacaksanız veya yatırımınız daha ileriye dönük olsun istiyorsanız yine ATI'lar ön plana çıkıyor. Çünkü DirectX 11 ile Tesselation teknolojisinin desteklenmesi ilerde bunu kullanan oyunlar yapılmasını sağlayabilir. Ayrıca sürücüler güncellendikçe performansta artış bekliyoruz. Performansı artıracak diğer bir konu da fizik hesaplarının GPU üzerinde yapılması. Nvidia bugünden bu teknolojiyi yakaladı ama sadece Physx destekliyor ve bu fizik motorunu kullanan düzgün oyun yok. ATI'lar ise Havok desteği üzerinde çalışıyor ve oynayıp sevdiğimiz oyun-

TEST ALANI

GeForce 9800 serisi sapır sapır dökülüyor. 9800 GTX fiyatına göre vasat performansıyla bizce testin en kötüsüydü. Çift GPU'lu bir üst model GeForce 9800 GX2'nin performansı kayda değer ama üzerindeki fiyat etiketi, bu performansa göre astronomik kalıyor.

ların çoğu Havok destekli. Yani bir tarafta bir tek *Ghost Recon* var, diğer tarafta *Bioshock, Half-Life 2* gibi klasikler, *SW: Force Unleashed* ve *Starcraft II* gibi çok beklenen bomba oyunlar. Çok da zor bir tercih değil bu açıkçası. Nvidia hız liderliğini hala at başı götürüyor ama artık teknolojiye de yatırım yapmanın vaktidir. Alooo... San Jose sesim geliyor mu!!!

Nvidia'ya teknoloji açısından tek üstünlük genel işlem konusunda geliyor. Hesaplama hızı ve kapasitesi oldukça yüksek olan grafik işlemcilerine, grafik dışında kalan hesaplamaları yaptırma fikri yeni bir fikir değil aslında. Ama Nvidia bunu gerçekleştirmeye, GPU'nun gücüyle Photoshop, Premier gibi programları coşturmaya yaklaşan ilk firma. CUDA (Compute Unified Device Architecture) adını verdikleri mimariyle her türlü işlemi grafik işlemcilerine yaptırmak mümkün. Hatta CUDA üzerine kurulu sistemler de satılıyor Nvidia tarafından.

Bu konuyu burada bir kez daha açalım. Grafik işlemcilerin saniyede yapabildiği işlem sayısı CPU'larımıza göre çok daha fazla. Daha yüksek performansa, paralel işlem yapabilme becerisi eklenince sadece bir grafik işlemciyle bile süper bilgisayar yaratmak mümkün oluyor. Neyse biz çok uçmadan bizi ilgilendiren bölüme dönelim. CUDA basitçe bir programlama metodu diyebiliriz. Donanım sürücülerine herhangi bir aracıya ihtiyaç duymadan –yani DirectX- komut vermemize imkan tanıyan, C++ dilini kullanan CUDA'yla normal şartlarda işlemcinin yapacağı işleri grafik işlemcisine yaptırılabilir ya da direkt GPU üzerinde çalışacak yazılımlar geliştirilebilir.

Biz oyuncuları ilgilendiren bölümüyse Nvidia'nın sitesinden indirebileceğiniz CUDA sürücüleri. Şimdilik düzgün çalıştığını söyleyemeyeceğim. Aeiga fizik sürücülerinin güncel bir sürümüyle gelen paketleri kurduktan sonra sistemimdeki oyunların tamamı çalışmaz hale geldiğinden, inanıyorum ki yakın zamanda adam gibi çalışır hale gelecek CUDA. C++ bilginiz varsa Nvidia'nın sitesinden SDK'yı edinebilir ve kendi CUDA yazılımlarınız üstünde de çalışmaya başlayabilirsiniz. Sitede ayrıca kullanıcılar tarafından geliştirilmiş onlarca program mevcut. Nvidia'nın işin peşini bırakacağını da sanmıyoruz. Zaten Intel ve Nvidia arasındaki savaş, sırf tek işlemciyle her şeyi yapacağız sevdasından çıktı. Biri ya da diğeri her şeyi yapmayı başardığında, DirectX'e dolayısıyla Windows'a ihtiyaç kalmayacak olması Microsoft'un paçalarını tutuşturmuş olacak ki DirectX11, programcılara ve yapımcılara istedikleri işlemi istedikleri işlemciye yaptırma lüksüne kavuşturacak.

Sonuç olarak oyunların yanı sıra başka yüklü programlar kullanıyorsanız, bir süre bekleyip bu CUDA'dan iş çıkacak mı diye bekleyebilirsiniz. Ama oyun teknolojileri konusunda şu an ATI daha çok umut veriyor.

FİYAT/PERFORMANS

MARKA	FİYAT	Fiyat/ Performans
ZOTAC 8800 GT AMP 512MB DDR3	175$ + KDV	27.74
GIGABYTE GV-NX96T 9600GT 512MB	174$ + KDV	24.91
SAPPHIRE RADEON HD4850 512MB DDR3	209$ + KDV	24.13
ASUS EN8800GTS TOP 512MB DDR3	249$ + KDV	23.27
GIGABYTE HD3870 512MB GDDR3	184$ + KDV	19.05
SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	328$ + KDV	17.68
SAPPHIRE RADEON HD3650 512MB DDR3	66$ + KDV	16.4
ASUS EAH3850 TOP 512MB DDR3	189$ + KDV	16.1
ASUS GTX260	459$ + KDV	15.15
SAPPHIRE RADEON HD3850 256MB DDR3	113$ + KDV	14.41
ASUS EN9800GTX 512MB DDR3	366$ + KDV	13.49
SAPPHIRE RADEON HD4870 CrossfireX	656$ + KDV	13.18
ASUS EAH3850X2 1GB DDR3	350$ + KDV	12.98
GIGABYTE GTX280	784$ + KDV	11.77
ASUS EN9800GX2 TOP 1GB DDR3	749$ + KDV	10.01

EPİLOG

Kan, ter ve gözyaşı dolu bir ekran kartı testinin daha sonuna geldik. Heyecanlı, taşların yerinden oynadığı, güzel bir test oldu bizim açımızdan *(derginin son gününü görmeliydiniz, resmen bizi de birbirimize düşürdü bu kart kavgası ama barıştık hemen:) – Serp.)*. Bu seneki ikinci ve muhtemelen son ekran kartı testimizdi bu. Muhtemelen bu sene sonuna kadar da işinizi görecektir. Arada çıkan yeni modeller olursa (Radeon HD 4870 X2 gibi) onlar için de bu testle uyumlu küçük güncellemeler yayınlayacağız. Gelecek sene başında ise yeni modeller ve yeni bir testle karşınızda olmayı planlıyoruz.

PAZAR YERİ



EKONOMİK ÇÖZÜMLERE DİKKAT

Bu ay ekonomi sınıfındaki AMD üstünlüğünün, Intel Core 2 Duo E7200'ün ilgi alanımıza girmesiyle sarsıldığını görüyoruz. Uzun zamandan beri bu aralıktaki tartışmasız lideri, düşük fiyatına rağmen uygun performans sunan çözümlerle AMD idi. Intel'in bu aralıkta sunduğu çözümler fiyat konusunda oldukça yüksek kalırken, düşük fiyatlı Intel ürünleri oyuncuları tatmin etmekten uzaktı. Intel, E7200 ile bu tabuyu yıkarak alışveriş listemize girmeyi başarıyor. 150$ seviyesinde olup da performans konusunda 200$ seviyesindeki işlemcilere kafa tutması bu konuda büyük rol oynuyor tabii ki. Diğer yandan Intel'in köklü bir politika değişikliğine gittiğini söylemek de güç, zira Core 2 Duo E8200 eski geleneği aynen devam ettiriyor.

İşlemci değişimini takiben giriş seviyesi P35 yongalı Asus P5K-SE anakartı Ekonomik Sistem'e kaydırdık, İdeal Sistem'e ise P45 yongalı Asus P5Q modelini uygun gördük. Ancak belirmekte fayda var, P45 yongalı kartlar halen istenen fiyat seviyesinde değil, tüketicilerin piyasanın biraz daha oturmasını beklemesini tavsiye ediyoruz.

Ekonomik sistemin ekran kartı da Sapphire HD3870 modeline terfi ettirildi. İşlemci değişimiyle de birleşince ekonomik sistemin oyunları sorunsuz açma misyonunun ötesine geçerek, kaliteli bir oynanış vadettiğini söyleyebiliriz. Süper Sistem ekran kartımız da bu ay değişecekti. Ancak GTX280'leri aradık aradık bulamadık piyasada, önümüzdeki aya kısmetse.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 128$	(o) 139$	(e) 155$	(l) 190$	(j) 211$	(c) 228$	(m) 1049$	(f) 1109$	(e) 1203$
Anakart	Asus P5K-SE			Asus P5Q			Asus Rampage Formula		
	(j) 90$	(a) 99$	(b) 105$	(m) 139$	(f) 149$	(c) 156$	(j) 305$	(f) 333$	(b) 349$
Bellek	Mushkin High Performance 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(j) 64$	(e) 68$	(i) 69$	(e) 78$	-	(i) 89$	(m) 179$	(i) 185$	(h) 199$
Ekran Kartı	Sapphire HD3870 512MB			Sapphire HD4850 512MB			Asus 9800 GX2 1GB		
	(j) 157$	(e) 160$	(b) 181$	(m) 203$	(b) 229$	(c) 234$	(c) 765$	-	(e) 773$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(m) 85$	(h) 87$	(e) 90$	(l) 116$	(j) 130$	(c) 145$	(m) 376$	(b) 420$	(j) 484
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(h) 29$	(b) 30$	(e) 32$	(h) 29$	(b) 30$	(e) 32$	(o) 289$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(m) 99$	(h) 105$	(b) 119$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600W			High Power Rock Solid 1000 Watt		
	(o) 36$	(e) 37$	(b) 39$	(o) 105$	(m) 113$	(a) 119$	(m) 279$	(n) 294$	(b) 299$
Kasa	Recom Backdraft Siyah			NZXT Hush Siyah			Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(h) 69$	(m) 75$	(k) 79$	(m) 109$	(h) 112$	(e) 125$	(k) 419$		
Toplam Fiyat	Min 658$			Min 969$			Min 3760$		
	Max 750$			Max 1128$			Max 4134$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B+		BenQ FP222WA		XXX	
	(m) 175$	(b) 219$	(m) 263$	(a) 279$	(e) 305$	(c) 317$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(m) 199$	(b) 240$	(o) 329$	(b) 360$	(j) 380$	(c) 487$	-	-

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 62$	(n) 66$	(h) 23$	(c) 26$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o)93$		(o) 89$	(n) 105$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	-	-	(j) 28$	(e) 33$	(o) 89$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(n) 99$		(o) 119$	(e) 132$	(h) 389$	(a) 439$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	BenQ Joybook S41		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	(e) 949$		-	-	-	-
Üst Seviye	PACKARD BELL GN45		Asus G1S		Asus G2S	
	(n) 1254$		-	-	-	-

TAMİR ATÖLYESİ



Yazın en sevdiğim tarafı sıcaktan eve kapanınca bir yıl boyunca yüzüne bile bakamadığım oyunlara hak ettiği ilgiyi verip, sonuna kadar gelebilecek zamanımın olması. Bir de donanım sorunlarıyla karşılaşmazsam değmeyin keyfime. Bu aktivite oldukça da eğitici ve öğreticidir aynı zamanda. Mesela SW: KOTOR'un muhteşem, KOTOR 2'nin de çok kötü bir oyun olduğunu öğrendim. Ama en güzeli neden "kötü" olduğunu keşfettim… Bir muhabbet bu kadar mı gereksiz olur, bir kombat bu kadar mı sıkar adamı. SW evreninde donanım bilgisiyle kapı açmak için IQ testi sorularına yanıt vermek gerekiyormuş? X-.. 17, X- 15, -… 13 ise X.. ve … kaçtır? Bu mudur yani, bunun için mi kompüter sıkilini kasıp 22 yaptım? Ayıp ayıp…

BLOODLINES HATASI

S Merhabalar Oyungezer ailesi, size benim için büyük önemi olan iki soruyu sormak istiyorum. Pentium 4 1.8GHz işlemcili, 512MB bellekli, Geforce MX 440 ekran kartlı sistemimde 2 sene önce kadar rahatlıkla oynadığım Vampire The Masquerade Bloodlines'ı dün eski oyunları karıştırırken gördüm ve tekrar oynamak için kurdum. Sorunuma gelince, oyuna girer girmez monitör kendini kapatıyor. Genelde sistemimin kaldırmadığı oyunlarda bu olurdu (Call of Duty 2, Doom 3 gibi). Oyunun kısa yoluna girip, uyumluluk ayarlarıyla oynadım ama oyunun menüsü gelince monitör yine kapanıyor. Acaba sorun ekran kartının sürücüsünden mi kaynaklanıyor?
İkinci soruma gelince, Medieval: Total War oynayabilmek için sürücüyü kaldırıp yeniden kurmak zorunda kalıyorum. Şu an "C/NVIDIA/Win2KXP" dizininin içinde hem 93.71, hem de 61.77 sürücüleri bulunuyor. Bunları daha pratik bir şekilde kullanmak için birini diğerinin üstüne yüklesem sorun çıkarır mı?
Sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim. Bu yaz sıcaklarında şöyle vampirli bir oyun oynayayım dedim, olmadı. Tatilin başından beri Rome ve Medieval Total War kasıyorum, gına geldi artık. Herkese iyi çalışmalar... -**Mustafa Deniz TOPÇU**

C Merhabalar Mustafa,
Karşılaştığın sorun ekran kartının sürücüsünden ya da donanımsal bir hatadan kaynaklanmıyor. Biraz karışık da olsa bir çözümü var ancak çok dikkatli ve adım adım ilerlemek lazım.
1. İlk önce Windos'un "Başlat" tuşuna basıp "Çalıştır" komutunu açıyoruz.
2. "Çalıştır" satırına "regedit" yazıp, açılması için onaylıyoruz.
3. Registry Editör karşımıza geldi. Şimdi hemen solda bulunan dizindeki "HKEY_CURRENT_USER" klasörüne tıklıyoruz.
4. Açılan klasörler içinden "Software" klasörünü seçiyoruz.
5. Uzunca bir listede klasör isimleri devam edecek. Aralarından "Troika" yazanı buluyoruz.
6. Troika'nın hemen altında da "Vampire" klasörü olacak. Artık oyunun bilgilerine ulaştık. O klasöre de giriyoruz.
7. Ayarlar yapabilmek için son olarak "Settings" klasörüne giriyoruz.
8. Sağ tarafta dört adet Dword dosyasını görüyor olman lazım.
9. Bunlardan birinin ismi "ScreenHeight", diğerininki de "ScreenWidth". İşte bunlar aradığımız dosyalar.
10. Sorunun kaynağı Windows'un oyunun default çözünürlüğünü desteklememesi. Oyunun desteklediği çözünürlükler ise: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200. Şimdi bu çözünürlüklerden birini elle girmemiz gerekecek.
11. Mümkün olduğu kadar masaüstü menünde kullandığın çözünürlüğü kullanmaya gayret et. Ekran kartına bakarak senin için 1024x768 çözünürlüğünün uygun olduğunu söyleyebilirim.
12. Şimdi sıra değerleri girmede. İlk önce ScreenHeight adındaki Dword dosyasını açıyoruz. Hexadecimal olarak "300" değerini ya da decimal olarak "768" değerini giriyoruz. Onaylayıp, çıkıyoruz.
13. Ardından ScreenWidth dosyasını açıyoruz. Buna da hexadecimal olarak "400" ya da decimal olarak "1024" değerini giriyoruz. Onaylayıp, kapatıyoruz.

İşlemlerimiz bitti, artık gönül rahatlığıyla vampirli bir yaz geçirebilirsin. Ama konu burada bitmiyor. Kırk yılın başı Vampire sever bir insan bulmuşum, bırakır mıyım? Üç aşağı, beş yukarı herkes ilk Brujah olarak bitirir, sonra Tremere olarak oyunun dibine vurur ve Malkavian olarak da final yapar. Oynamadıysan mutlaka Tremere olarak oyna. Hele ki sıkı bir oyuncuysan. Tremere'in sahip olduğu Thaumaturgy abartının da ötesinde bir disiplin. Son olarak Vampire The Masquerade Redemption'ı da oynamanı tavsiye ederim.

İkinci soruna gelirsek, sürücü kaldırıp, kurmak sık sık tavsiye edilen bir şey değil. Doğal olarak bazı hatalar meydana gelebilir. Pratik yolu var mı? Aslına bakarsan en uzun yolu, yani her seferinde eski sürücüyü kaldırmak, bilgisayarı yeniden başlatmak ve yeni sürücüyü öyle kurmak en idealidir. "C/NVIDIA/Win2KXP" klasörünün içine ise sürücüler yüklenmiyor, sadece Nvidia Windows'a sürücü yüklerken gereken dosyaları oraya çıkartıyor hepsi bu. Yüklenen asıl sürücü dosyaları Windows klasörünün içinde bulunur ve pek de elle kaldırılmaya müsait değildir. Sürücü yükledikten sonra ise "C/NVIDIA" klasörünü tamamen silebilirsin.
Kolay gelsin, iyi oyunlar…

ELDEKİ ESKİ BELLEKLERİN KIYMETİ

S Kolay gelsin Organize Sanayi'nin emekçileri Olgay Usta ve Tuğbek Üstad,
Tanrı sizi yaz sıcaklarından ve tersane kazalarından (!) korusun diyorum ve soruma geçiyorum. Bilgisayarımı güncellemek istiyorum. Core 2 Duo E8200, ekran kartı olarak da ATI 4850 düşünüyorum. Bellek olarak ise eski bilgisayarımdaki Hi Level 2x2GB DDR2 533MHz kiti aynen kullanmayı düşünüyordum. Ancak hem 45nm işlemci mimarisini, hem de 533MHz DDR2 bellek destekleyen bir anakart bulamadım. Bazı alışveriş sitelerinde P35 çipsetli anakartların bellek kısmına 533MHz yazdığını gördüm (Biostar). Intel'in sitesinde ise P35 yongaların 667MHz ve üstünü desteklediği yazıyor. Şimdi ben bu bellekleri elden çıkarmadan herhangi bir çözüme kavuşamayacak mıyım? Şimdiden teşekkür ediyorum, iyi çalışmalar. -**Kadir Yücel KAYA**

C Merhabalar Kadir. Yazın sıcaklardan bir şekil kaçıyoruz da o tersane kazalarından Allah cümle ustaları, çırakları, kalfaları korusun. Ehemmiyetle: "Safety first!"… Şimdi Kadir dost, senin işini araştırdım, sordum, soruşturdum. Gel beni dinle Core 2 Duo E8200 yerine daha ucuz ama en az onun kadar kaliteli bir Core 2 Duo E7200 al. KDV'yi de işin içine katınca 50$ gibi bir para cebinde kalsın. Asıl önemlisi, vereceğin o para performans farkına değmiyor. Ekran kartı tercihin yerinde, ona dokunmayalım. Anakart olarak P35 yongalı ne alırsan bal-kaymak. Bellek işini de takma kafana,

Tapir Usta VIII: Altair The Kara Murat

Altair: Kapıdaki iş ilanı için gelmiştim.
Tapir Usta: İş tecrüben var mı?
Altair: Şarap getir hancı!
Tapir: Höst! Burası cantina değil, yanlış geldin yabancı.
Altair: Benim adım Kara Murat!
Tapir: Ne kızıyorsun, iyi... Peki... Alındın işe... Manyak mıdır, nedir...
Duros: Merhabalar, Swoop Bike için güç jeneratörü arıyordum.
Altair: Antuan mı gönderdi seni?
Duros: Ne Antuan'ı kardeşim?
Altair: Yalan söylüyorsun! Pua pua!
(Siyah ekran ve çığlıklar)
Tapir: Nedir benim çektiğim... Maliyeciler Anakin'i alacağına, bunu alsalardı ya giderken. Herifin her tarafından force taşıyor, maşallah.
Altair: *(Karizmatik ama mağrur bir şekilde)* Tapir, atımı hazırla...
Alderaan'a gidip güzeller güzeli Prenses Leia'yı kurtaracağım!
Tapir: Buradan Alderaan'a atla gitmek?! Tatooine'de at? Öhh...
Altair: Ama önce Dantooine'den evrenin ilk çift çakmaklı el bazukasını yapan Samsa'yı, Korriban'dan bıçakların şahı Polat'ı, Manaan'dan okçu Zor Bey ve Yetiş Beyleri, son olarak da Kashyyyk'dan dalavereci Saka'yı almamız lazım. Bekle Antuan ben geliyorum!



eskisini sat, işlemciden artan 50$ parayla kral bir bellek al. Budur…
İkna olmadıysan biraz da teknik kısmından bahsedelim. Eğer oyun oynamak için bir sistem kuruyorsan 2GB bellek yeterli. Yani oyun oynarken 2GB ile 4GB kapasite arasında gözle görülür bir fark göremezsin. Diğer yandan belleklerde zamanlama ve frekans değerleri de önem taşıyor. Makbul olanı geniş (4-6-8GB) kapasiteden ziyade yüksek frekanslarda (800, 1066 ya da 1200MHz) çalışıp buna rağmen düşük gecikme (latency) değerlerine sahip olmasıdır. Bu kalitede bellek bulunduğunda kapasite istenildiği kadar artırılabilir.

Anakart için önerilen listede 533MHz belleklerin olmaması, bu belleklerin çalışmayacağı anlamına gelmez. Çalışıp çalışmaması biraz da yongayı yorumlayan anakart üreticisinin BIOS üzerinden nelere imkan tanıdığı ile alakalı. Bana sorarsan DDR2 667MHz destekleyen bir anakartta, DDR2 533MHz bellekler eğer sistemde düşük frekans için yazılmış bir ayar varsa çalışır. Ancak kesin bir sonuca denemeden varamayız çünkü belleklerin uyumsuzluk göstermesinin pek çok sebebi olabilir. Böylesi kesinlik vad etmeyen parçaların uyum ihtimalleri çoğunlukla "şans" faktörüne kalıyor.

Belleklerin çalışsa bile işlemci frekansı düşürülebilir. Yani işlemci-bellek uyumu için anakart BIOS vasıtasıyla bir işlemciye downclock yoluna gidebilir. Ya da işlemcinin performansını etkilememek için elle belleklerin frekansını arttırabilirsin. Ancak bu da belleklerin gecikme değerlerini oldukça yükseltecektir (voltaj kısmına hiç girmiyorum). Böyle işlemlerle evet, neden eski belleklerini kullanamayasın. Ama bu yöntemlerle sisteminin "sorunsuz" çalışmayacağının da hiç bir garantisi yok. Downclock da sana ciddi performans kayıpları yaşatabilir. Hadi bunların hiç biri olmadı diyelim, kapasite olarak olmasa da düşük frekans yüzünden akış hızında bir dar boğaz olabilir. Sırf bu yüzden anakart tercih etmek ise tam anlamıyla pire için yorgan yakmak olur. Bunca riski göze almak yerine 50$ verip, 2 GB kapasitede 800MHz frekansında, eli yüzü düzgün bir DDR2 bellek alabilirsin.Hayırlı olsun, güle güle kullan…

PCI EXPRESS 2.0 ZAMANI MI?

S Merhabalar, hepinize kolay gelsin. Geçenlerde ekran kartı kararsızlığımla ilgili e-posta göndermiştim. Önerilerinize çok teşekkür ederim. Artık şüphem yok, doğruca ATI HD 4870 alıyorum. Ama bu sefer de anakart ile ilgili bir şey aklıma takıldı. Asus P5K-SE almayı düşünüyorum bunda PCI Express 1 sürümü var. Ancak P45 yongalı P5Q modelinde ise PCI Express 2.0 sürümü var. Bildiğim kadarıyla bu sürüm daha yüksek kapasitede bant genişliği sunuyor ancak kullanımda sizce ne kadar fark olur? Yani ATI 4870'in hızına katkı sağlar mı P45 yongalı bir anakart? Şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar. Saygılarımla... -**Muhammed TEKİN**

C Merhabalar Muhammed, attığın e-posta üstüne Kaan'la birlikte uzun uzun tartıştık bu konuyu. Şu sıralar PCI Express 2.0 konusu akıllarda pek çok soru işareti bırakıyor. İlk önce şunu açıklığa kavuşturalım P35 yongalarda PCI Express 1.0 değil, 1.1 sürümü bulunuyor. Bu sürüm sayesinde X16 PCI Express kartlarına tam destek verilmiş oluyor. P45 yongalı anakartlarda ise PCI Express 2.0 sürümü mevcut.

Şu anda PCI Express 1.1 yüzünden bir dar boğaz meydana gelmesi söz konusu değil, zaten piyasadaki tüm kartların ihtiyacını fazlasıyla karşılıyor. Bu yüzden almak istediğin HD4870 ekran kartının performansında her iki yongalı anakartı da seçsen bir değişim olmayacak.

Peki ya geleceğe yatırım yapmak istersek? Önümüzdeki iki yıl için PCI Express 1.1 beklentilerimizi karşılayacaktır, geri versiyonlara destekli olduğu için uyum sorunu olacağını da zannetmiyorum. Yakın zamanda dar boğaz sıkıntılarıyla karşılaşacağımızı da düşünmüyorum. Peki, iki sene sonrası için bir sistem kurmayı düşünenler? Onların da PCI Express 2.0 sürümüne değil, şimdiden 3.0 sürümüne odaklanması daha yerinde olur. Kartların üretim süreci, pazarlama ve diğer iktisadi süreçleri göz önünde bulundurursak 2009 sonu, 2010 başı gibi PCI Express 3.0'a geçmiş oluruz. Eğer bu sıralar sıfırdan yeni sistem kuracaklar ve en az iki sene hiç dokunmayacaklar için PCI Express 1.1 ideal, her sene ekran kartı takviyesi yapan kısa vade kullanıcıları içinse 2.0 sürümü daha anlamlı olacaktır.

DONANIM HAKKINDA NE VARSA SORMAK

S İyi günler Oyungezer ahalisi. Sıcak yaz günlerini püfür püfür geçirmeniz dileğimi sizinle paylaşıyor ve sorularıma başlıyorum.
1. Bilgisayarımda GeForce 5600 XT ekran kartı, Pentium 4 2.8GHz (galiba) işlemci, 2 x 512MB DDR bellek gibi şeyler var. Yavaş yavaş bilgisayarı güncellemek istiyorum. Bunun için de anakartımı değiştirmem lazım sanırım. Anakartı değiştirince de eski AGP uyumlu ekran kartı yeni sisteme uymayacağı için ilk önce ekran kartını değiştirmem gerekecek. Ama öbür parçaları değiştirmem zor görünüyor. Acaba yeni alacağım anakart, eski işlemci ve bellekleri destekler mi yoksa onları da değiştirmem mi gerektirir?
2. Biraz teknik kaçacak ama kulaklıklarım sürekli giriş yerinden sorun veriyor. Acaba tamir etme şansım var mı?
3. Şu ana kadar mousepad kullanmadım ama bu ay mousepad incelemesi görünce aklıma geldi. Mousepad'in kalitesine göre de olsa gözle görülür bir fark yaratıyor mu?
4. Bir ara dikkatimi HIS marka ekran kartları çekiyordu. Eksilere varan soğutma yaptıkları yazıyordu. Overclock yapmayacağımı düşünürsek fiyat / performansları nedir?
5. Monitörlerde tepki süresinin önemi ne? Şu an kullandığım monitörün yanlış hatırlamıyorsam 10ms'nin üstündeydi. Bir zararını görmedim şimdiye kadar ya da ben mi fark etmedim?
6. Bazı sitelerde parçaların fiyatı daha düşük oluyor. Hatta belli bir fiyatı geçince kargo parası bile almıyorlar ama bir sorun olduğu zaman garantisi hakkında şüphelerim var. Acaba bozulursa siteye mi göndermek zorundayız?

Bir hayli dolmuşum bu konularda, o yüzden bu kadar uzun oldu ama sadece bir kısmına bile cevap verseniz bana yeter. Şimdiden teşekkür ediyorum.
-Sinan MUTLU

C Merhabalar Sinan,
Oldukça uzun bir soru listesi hazırlamışsın, biz de hiç vakit kaybetmenden cevaplara geçelim.
1. Pentium 4 ailesinde 2.8 GHz olan sanırım dokuz farklı işlemci vardı. Bunlardan beş tanesi soket 478, dört tanesi ise soket 775 LGA yuvaya uyumlu olarak üretildi. Bu nedenle işlemcin hakkında daha detaylı bilgi edinmen gerekiyor. Bunun için CPU-Z programını internetten indirip, kullanabilirsin. Eğer işlemcinin adı 521, 520J, 520 ise ya da en azından bağlantı paketi olarak soket 775 LGA gözüküyorsa işlemcini yeni anakartında kullanabilirsin. Eğer soket 478 yuvaları kullanan eski seri bir işlemci ise maalesef onu da değiştirmen gerekecek. Belleklerin ise mutlaka değişecek. Piyasadaki hiç bir anakart artık DDR desteklemiyor, DDR2 bile tahtını DDR3'e karşı zar zor savunurken hele.
2. Kulaklığın mı sorun veriyor, yoksa kulaklığının girişi mi? Eğer bilgisayara bağladığın yerinde bir problem varsa ne olur ne olmaz ses kartı sürücülerini yeniden yükleyerek işe başla. Eğer ses kartın onboard ise yazılımı sayesinde kulaklık girişini diğer girişlere elektronik olarak yönlendirebilirsin. Eğer bu da kâr etmezse yeni bir ses kartı alman gerekebilir. Eğer kulaklığında bir problem varsa, büyük bir ihtimal ya jak girişinde ya da kablosunda bir hasar vardır. Bunu da orta seviye elektronik becerisi ve bol bol lehim olmadan halletmen pek olası durmuyor.
3. Mousepad'lerin şıklıkları dışında profesyonel oyuncular için önemli bir aksesuar olduğu bir gerçek. Kaliteli bir mousepad, ancak kaliteli, yüksek çözünürlükteki (2000 DPI) bir fare ile anlaşılır. Mousepad konusunda Nova'nın Winner II ve Raider modellerinden özellikle memnunum. Birincisi yapı maddeleri oldukça kaliteli, kullanım sırasında hiç bir atlama ya da takılmaya mahal vermiyor. İkincisi tabanı bulunduğu yüzeye yapışarak oyun esnasında stabil bir oynanış sunuyor. Dayanıklılığı da cabası.
4. HIS'in IceQ Turbo serisini kastediyorsun. Şöyle açıklayayım HD4850 fiyatına HD3870 almanın geçerli bir mantığı yok. Ne kadar overclock yapılsa da o fiyata değmeyecek bir ürün, kaldı ki sen overclock da yapmayacaksın. Bu arada eksi derecelere varan soğutma işin efsane boyutu. IceQ Turbo'nun hava soğutması ile imkansız. HIS sokakta kuru buz tankeri bulup, küçük poşetler halinde ganimeti IceQ Turbo serisiyle dağıtmıyorsa başka tabii.
5. Tepki süresi görüntünün netliği ve devamlılığı için önemlidir. Tepki süresi arttıkça görüntü iz bırakır, gölgelenir ve gözü yorar. Bu görüntünün takip etmesi zordur. Özellikle yoğun aktif tepki içeren (multi FPS) oyunlarda göz, ekranı daha da hassas taramaya çalışır, bu da çeşitli göz rahatsızlıklarına sebep olabilir. Bilgisayar kullanıcıları ile monitörleri arasında genellikle 30-40 cm gibi bir mesafe olduğu için göz, televizyon izleyicilerine oranla çok daha fazla etkilenir. Sağlığın için, gözünü yormamak adına fark etmiyorsan bile monitörle arana biraz daha mesafe koymanda fayda var. Tepki süresi düşük (2 ms) bir monitörde ise nispi olarak gözün daha az yorulacaktır.
6. Ayıplı mal ile karşılaştığın takdirde 30 gün içinde, malı aldığın yere bildirmekle mükellefsin. Eğer malın ayıbı yoksa ancak garanti süresi dahilinde arıza meydana gelmiş ise malı satan firma seni yetkili servislere ya da bu konuya vakıf (distribütörlere) kurumlara yönlendirmek zorunda.

Umarım yardımcı olabilmişizdir…

Şimdilik benden bu kadar dostlar. Ufaktan Medieval 2 beni çağırıyor da... Doğu Anadolu dağlarını ve Toroslar'ı aşamamakla meşgulüm, tahminim o ki ay ortasına kadar İç Anadolu'ya girsem, ay sonunda eve dönerim. Gene mi Haçlı seferi, offf... Her türlü sefer anınızı, dertlerinizi, tasanızı ***donanim@oyungezer.com.tr*** adresine bekliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...

–Katanalı OlgaY Paşa

OGZ Dövüş Kulübü



OYUN KARAKTERLERİ KARŞILAŞIRKEN BİLE DEĞİŞEN BİR ŞEY YOK. AYDINLIK VE KARANLIK YİNE ÇARPIŞACAK



GANDALF VS DARTH VADER

"Aylardır durmadan dövüşmek enerjisini artık sınıra getirmişti. Zırhın yaşam destek üniteleri alarm veriyor, kapkara maskesinin ardından hırıltılı bir tıslama geliyordu Vader'ın. Ancak Gandalf'ın da durumu ondan farklı değildi. Karmakarışık olmuş saçları ve sakalları terden yüzüne yapışmış, asasına dayanarak zorlukla ayakta duruyordu kadim Maia.

İkisi de bitik olmalarına rağmen zayıflıklarını hasımlarına hissettirmemeye çalışıyorlardı. Çünkü biliyorlardı, bu arenadan kim galip çıkarsa, dünyanın geleceğine o hakim olacaktı. Aydınlık ve karanlığın bu nihai dövüşünde, evrenin, zamanın yapısını yırtacak bir güç ortaya çıkacaktı. Belki de varoluşun başından beri, evren böylesine büyük bir çatışmaya sahne olmamıştı…"

- Gandi hocam, ne diyor bu Allah aşkına? Getirdiler bizi buraya olay var diye, dış ses kılıklı bu herif vıdı vıdı bir şeyler anlatıp duruyor aylardır. Sen anladın mı bişi?
- Sorma Vader-can. Ben Tolkien'ın, sen Lucas'ın onlarca yıllık hala gücünün, çalışmasının ürünüyüz… Şu gariban oyun editörü bizim hakkımızda ne yazacak diye bir aydır heyecanla bekliyorum, ondan çekip gitmedim… Dur bakiiim, dur dur… Nereye gidecek bu muhabbet, dur hele...

"…Gandalf'ın beyaz ateşten zırhına ışın kılıcının ucunu yaslar Vader ve olanca gücüyle iter. Patlayan bir enerji topuna dönüşür Gandalf'ın büyüsü ve görünmeyen alevler, onu yakar. Geriye savrularak kendisini toparlamaya çalışırken, Vader'ın ikinci saldırısı gelir…"

- Aha baş altı vurdum!
- Yaa, sen buranın yolunu biliyorsun ama Vader ya, hep ütüyorsun beni!
- Yol bildiğimden değil aslanım, Force bu Force… Biraz Push, biraz Pull, misketler cebe.
- Hile yapmak denir bu yaptığına ama!
- Bi dakka, bi dakka… Anlatıcımız iyice coştu bakar mısın…

"…Vader Gandalf'ı Force'la havaya kaldırmaya çalışırken, Gandalf asasıyla yere vurur 'Bu güce karşı Orthanc'ta boyumun ölçüsünü aldım, bir kez daha aynı hataya düşmem…"

- Ne?! Boyumun ölçüsünü mü almışım Orthanc'ta? Saruman elimden zor kurtulmuştu be!
- Keh heh :) Filmlerde hiç öyle gözükmüyordu ama.
- Diyene bak… Sen sanki hiç marizlenmedin yaşlı İmparator tarafından… Devrelerini eline verdi resmen :)
- Pıhhh… Tısss… Bunca yıllık hukukumuz var, sen tutmuş bana ne diyorsun Gandalf. Ayıp oluyor bak!
- Şşşş! O el insin!

"…Gandalf artık bir insan gibi değil, gerçek formuna yakın, yüce bir varlık gibi görünüyordu, tıpkı Bilbo'nun evinde yüzüğü ondan isterken göründüğü gibi… Asasının etrafında beliren alev haresi, bu dünyadan değil gibiydi sanki. Yere sürtündüğünde bıraktığı iz, taştan zeminde bile bilinmez bir güçle yanıyordu. 'Kadim Ateşin tüm gücünü çağırıyorum' diye gümbürdedi Gandalf'ın sesi. Her şeyi bitirecek son darbeyi indirmek için asasını kaldırdı…"

- Kolumu bükmesene hayyyvan adam!
- Sen de kasklı kafanla kafa atmasaydın o zaman, eşek sıpası!
- Babamı karıştırma, babamı karıştırma bak çok fena olur!
- Niye ki, baban yok ki zaten senin, ehe eheh :)
- LAN! Senin aaazınıyüzünü kırarım ha!
- [Dil ağız içinde kıvrık olarak] Daş yok mu daş!
- AAAAAH!

"…'Böyle geçti karanlığın hükmü bu dünyadan' diye mırıldandı Gandalf. Vader'ın kıpırtısız bedeninin yanına çökmüş, derin derin nefes almaya çalışıyordu. En sonunda o da yığıldı, sırtüstü… Gözleri göklere dikilmiş halde 'Ben bu dünyadaki görevimi yerine getirdim… Karanlığı yendim. Ama artık bitap düştüm, Eru, lütfen beni yanına al…' diye mırıldandı.

Ak bedenini terk edip, dünyanın zeki varlıkları arasında birçok isimle, ama en çok Gandalf olarak bilinen Maia, semaya yükselirken tüm gezegeni kutsadı… Onları çok ama çok sevmişti ve özleyecekti."

KİM KİMİ YENDİ?

B GRUBU

DIABLO VS GANDALF
SONIC VS MARIO
DARTH VADER VS DRIZZT DO'URDEN
DUKE NUKEM VS PONG SOPASI
PRINCE ARTHAS VS THRALL
DOOM MARINE VS ALIEN
SUB-ZERO VS CAPTAIN PRICE
RYU VS HAGAR
REVOLVER OCELOT VS TINY
GORDON FREEMAN VS SAM FISHER
ALTAIR VS DANTE
INDIANA JONES VS LARA CROFT
BLOOD RAYNE VS LARRY LAFFER
KANE VS KAIN
SEPHIROTH VS KERRIGAN
GARRETT VS AGENT 47

HOMER SIMPSON VS AGENT 47
PACMAN VS TINY
CHUN LI VS ALTAIR
SARGE VS GORDON FREEMAN
SOLID SNAKE VS ALIEN
THE DOG VS LARA CROFT
PIKACHU VS PRINCE ARTHAS
NOMAD VS KANE

MAX PAYNE VS HOMER SIMPSON
GANDALF VS PONG SOPASI
LARA CROFT VS GORDON FREEMAN
NOMAD VS DARTH VADER

FİNAL



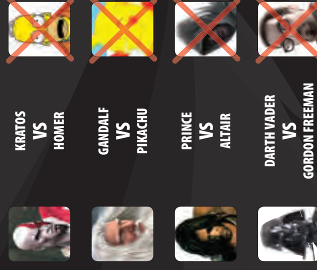
GANDALF VS DARTH VADER

YARI FİNAL



PRINCE VS GANDALF
KRATOS VS DARTH VADER

ÇEYREK FİNAL



KRATOS VS HOMER
GANDALF VS PIKACHU
PRINCE VS ALTAIR
DARTH VADER VS GORDON FREEMAN

KRATOS VS MAX & LYNCH
SOLID SNAKE VS ALTAIR
PRINCE VS BIG DADDY
PACMAN VS PIKACHU

KRATOS VS SUB-ZERO
MAX PAYNE VS MARIO
PRINCE VS RYU
MANNY CALAVERA VS GANDALF
NAMALES ONE VS PONG SOPASI
MAX & LYNCH VS SEPHIROTH
LEONIDAS VS DARTH VADER
BIG DADDY VS BLOOD RAYNE

A GRUBU

MASTER CHIEF VS KRATOS
NARIKO VS MAX PAYNE
ÜMİT KARAN VS LEONIDAS
GERALT VS NAMELESS ONE
MANNY CALAVERA VS ALMA
SAM & MAX VS KANE & LYNCH
BIG DADY VS PYRAMID HEAD
TETRIS'IN T'Sİ VS PRINCE
HOMER SIMPSON VS GUYBRUSH THEEPWOOD
LOCO ROCO'LAR VS PACMAN
SAMUS ARAN VS CHUN LI
LINK VS SARGE
SOLID SNAKE VS DEDEKTİF FIRTINA
NOMAD VS MARCUS FENIX
PIKACHU VS HEAVY WEAPONS GUY
THE DOG VS TOMMY VERCETTI

Giray Özil - gozil@ea.com

AMATÖR OYUN YAPIMI

"EKİBİ TOPLAYIN, AMATÖR OYUN YAPIMI İŞİNE GİRİYORUZ" DEMEDEN ÖNCE…

Türkiye'de neden oyun sektörü gelişmiyor" derseniz karşınıza geçip üç saat boyunca onlarca sebep sayarak sizi bayıltabilirim. Ama başıma silah dayayarak "Tek bir sebep söyle, hemen şimdi!" demeniz durumunda "Amatör oyun yapımı" diye avazım çıktığı kadar bağırırım. Kim demiş silah çözüm değil diye…

İlk olarak söylemem gereken şu: Burada "amatör oyun" kavramını gerçek anlamından biraz farklı tanımlıyorum. Buradaki amatörlük, yaptığınızın maddi karşılığının olup olmamasından çok halihazırda varolan bir oyun şirketinde maaşlı olarak çalışmamak ya da belli bir sermayeyle kendi stüdyonuzu kurmamak anlamına geliyor. Yani yaptığınız oyundan yine çeşitli yollarla para kazanabilirsiniz (shareware gibi) ama kendi başınıza veya birkaç arkadaş bir araya gelip işin maddi boyutunu geri planda tutarak yapılan oyunları ben genel olarak amatör oyun olarak nitelendiriyorum.

Amatör oyun yapımı önemlidir, zira hemen hemen bütün profes-

ARANIYOR

Deep Silver
(Teknik Ressam)
- Oyun endüstrisinde deneyimli,
- 3dsMax ve/veya Maya'da düşük ve yüksek çözünürlükte modelleme yapabilen,
- Çok iyi Photoshop kullanabilen,
- İngilizce'yi iyi derecede konuşan ve yazabilen,
- Tercihen Maya ya da 3dsMax'de script programalası yapabilen,
- Tercihen Almanca bilen,
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü teknik ressamlar aranıyor

http://tinyurl.com/5dlnok

Activision
(Kıdemli Animatör)
- Key frame animasyon tecrübesi olan,
- 3D Studio Max'te animasyon yapma konusunda 3 yıl tecrübeli,
- Gerçekçi ve heyecan verici animasyonlar yaratabilecek,
- Animasyon ve oyun yapımı tutkusu olan kıdemli animatör aranıyor
- Yeni nesil konsollarda tecrübe sahibi olanlar tercih sebebidir

http://tinyurl.com/5hwsss

Blue Fang
(Kıdemli Animatör)
- 3D modelleme konusunda yetenekli,
- Animasyon prensipleri konusunda kusursuz bilgi sahibi,
- 3D Studio Max kullanabilen,
- Takım çalışmasına yatkın ve problem çözme yeteneği olan kıdemli animator aranıyor,
- Kavramsal sanat ve çizim yapma yeteneği tercih sebebidir

http://tinyurl.com/6x86z4

ZeniMax Online Studios
(Kullanıcı Arayüzü Tasarımcısı)
- ZeniMax Online Studios'un yeni DVO'su için kullanıcı arayüzü tasarımı yapabilecek,
- Human Factors/Engineering Psychology ya da Bilgisayar Bilimleri bölümlerinden birinden iyi derece ile mezun
- Tercihen devasa online oyuncusu,
- Tercihen Scrum ve Agile geliştirme yapabilen,
- Oyunun arabirimini tasarlayıp, test ederek oyuncu deneyimini en üst düzeye getirebilecek tasarımcı aranıyor

http://tinyurl.com/5lshfk

yonel oyun yapımcıları amatör oyun yaparak başlar bu işe. Amatör oyunların üretilmediği bir piyasadan başarılı oyun stüdyolarının çıkmasını bekleyemezsiniz. Ayrıca maddi endişelere yer olmadığı için profesyonel oyunlara göre çok daha yaratıcı fikirler ortaya çıkabilir. Günümüzdeki oyun sektörünün yaratıcı fikirlere ne kadar ihtiyacı olduğunuysa hepimiz biliyoruz.

1899 yılında Amerikan Patent İdaresi başkanı Charles Duell "İcat edilebilecek her şey icat edildi" demiş. Neye dayanarak bunu söylediğini bilmiyorum ama modern oyun sektörünün girdiği kısır döngüye bakınca Duell'in yaptığı tespiti bugün oyun dünyası hakkında yapmamak için zor tutuyorum kendimi. Oyun bütçelerinin inanılmaz yükselişi ve bu sebeple firmaların risk almak istememesi sadece devam oyunlarından oluşan bir oyun sektörü oluşturdu. Birilerinin yeni fikirler üretmesi gerekiyor ve bu fikirlerin kaynağı ancak amatör oyunlar olabilir. Örneğin *Portal* oyununun temel mekanizması, Amerika'da Digipen Enstitüsü'nde okuyan birkaç öğrencinin bir araya gelip yaptığı bir projede oluşturulmuştu. Valve bu oyunun potansiyelini gördü ve bu öğrencileri işe alarak *Portal*'ı yaptı. Sonuç ortada.

Amatör oyunlar oyun yapımı konusunda kendinizi geliştirmek ve dilerseniz ileride bu alanda profesyonel olarak çalışmak için en iyi yoldur. Amatör oyun yapımı zordur çünkü insanların en büyük doğal motivasyon kaynağı paradır ve bu olmadan bir projeye sonuna kadar kendini adayabilecek kadar idealist insanlar nadir bulunuyor. Bir diğer problem de çoğunlukla oyun yapımına bir hevesle başlayıp işin zorluğunu fark ettiği saniyede pes edecek kişilerin varlığı ve bunların amatör oyun projelerine ilgisi. Ayran gönüllülerin giriştiği, başlamadan biten amatör projelerin sayısı EA'in *The Sims* genişleme paketleriyle yarışıyor (düşünün artık!).

Peki başarılı amatör oyun nasıl yapılır? Her şeyden önce kendiniz yeterince bilgi sahibi ve azimli olmalısınız. Bir oyun grubuna katılmadan önce ekipteki rolünüz yönünden yetkin olduğunuza emin olun. Örneğin, *Pong* yapacak kadar C++ bilmiyorsanız C++'la yapılan bir oyuna "zamanla öğrenirim" diye programcı olarak katılmayın. Hem kendinize hem de ekip arkadaşlarınıza zararı olur bunun.

Bir oyun ekibine katılıyorsanız ekibin üyelerini, siz bir takım kuruyorsanız katılmak isteyenleri iyi tanıyın. Alanında temel bilgisi olmayan veya geçici bir hevesle bu işe atılan insanları iyi filtrelemelisiniz. Daha önceden neler yaptıklarını, bu oyunu yapmalarındaki amacı öğrenin. Doğru insanları bulmanız vakit alabilir, bu süre içinde kendinizi geliştirip tek başınıza projeler yapmaya devam edin. Yanlış bir ekiple proje yapmaktan kötü bir şey olamaz.

Belki de en önemlisi, oyununuzun sınırlarını iyi belirlemek, gerçekçi olmak. Kötü haberi ben vermek istemezdim ama üç kişi bir araya gelip bir DVO yapamazsınız büyük bir ihtimalle. Özellikle insanların vazgeçmeye meyilli olduğu amatör çalışmalarda projenin ilk meyvelerini erken alabilmek önemlidir. Kolay başarılabilecek hedefler koyun, oyununuz küçük de olsa ekibinizin yetenek ve tecrübe seviyesiyle başarılabilir bir şey olsun. Başarılı olursanız sonra oyunu daha da geliştirirsiniz.

İnternetin ve yeni oyun platformlarının getirdiği nimetleri kullanın. Örneğin XNA sayesinde Xbox 360 gibi bir platformda oyunlar yapabilirsiniz, emin olun Xbox Live Arcade'in en popüler oyunlarından *Geometry Wars,* yapımı gayet kolay bir oyun. Bu kalitede oyunları yapamamanız için hiçbir sebep yok. Ayrıca oyun yapımcıları için pek çok topluluk var. Türkiye'yle sınırlı değilsiniz, başarılı yapımlara katılma şansınızı artırmak için Gamedev.net forumları gibi siteleri inceleyin. Ekiplerin ne gibi alanlarda tecrübe aradıklarına da bakın, o alanlarda kendinizi geliştirmeniz sonrası için faydalı olur.

Oyunu planlarken doğru yerden başlayın. Pek çok amatör proje görüyorum; ilk yaptıkları iş kendilerine "XYZ Studios" gibi karizmatik bir isim bulmak, CD kapağı tasarlamak, oyunun hikayesini yazmak gibi şeyler. Elbette bunların hepsinin yapılması gerekiyor ama öncelik oyunun spesifikasyonlarının belirlenmesi olmalı. Bunun anlamı oyunun temel mekaniğinin çok detaylı bir şekilde ortaya konması, üç boyutlu mu iki boyutlu mu olacağı, karakterlerin nasıl kontrol edileceği, yapay zekâ ya da multiplayer gibi özelliklerin olup olmayacağının belirlenmesi gibi şeyler. Sonrasında bu özelliklerde bir oyun için uygun olacak motora ve teknolojiye (programlama dili gibi) karar vermelisiniz. Bunlar belirlendikten sonra oyun ekibinizin ihtiyaçları ortaya çıkacaktır, kaç tane programcıya ya da 3D modelciye ihtiyacınız olduğunu, bu büyüklükteki bir ekiple oyunu tamamlamanızın ne kadar süreceğini hesaplayabilirsiniz. Buna göre de oyunun yapımının başarıya ulaşmasını daha gerçekçi hale getirmek için sınırlarını daraltabilirsiniz. Bunları yapmadan oyuna başlamak projenizin büyük ihtimal yarım kalmış projeler mezarlığına gitmesine, EA'in de durumu eşitlemek için bir tane daha *The Sims* genişleme paketi çıkarmasına sebep olacaktır. Buna izin veremezsiniz!

EV ÖDEVİ

Nihayet karne günü geldi çattı. Öncelikle ödevini zamanında ve eksiksiz teslim eden herkese teşekkür ediyorum. "Önemli olan katılmaktı" çoğu zaman manasız bir klişedir ama burada gerçekten önemli olan katılmaktı. Pong ödevi birkaç kişinin hayatlarında ilk kez oyun yapmasını, diğerlerininse yeni şeyler öğrenmesini, beraber algoritmalar üzerinde kafa yormamızı sağladı. Ödevi verirken bütün amacım da buydu zaten. Katılan herkese oyunlarıyla ilgili neleri geliştirebilecekleri konusunda yorumlar yollayacağım, bir dahaki oyununuz için faydalı olur umarım.

Bir dahaki oyun demişken... İlk ödevden sonra yeni bir ödev için pek çok istek geldi. Ben de ödev yapmaya bu kadar meraklı öğrencileri kırmayayım dedim. Yeni ödevde yine bir klasik oyunu yeniden yapmanızı isteyeceğim. Bu seferki oyununuz ***Asteroids***. İsmi tanıdık gelmiyorsa bile gördüğünüz zaman hatırlayacağınıza eminim. Pong'a göre birazcık daha zor denebilir ama yine yapımı kolay bir oyun. Ödevin süresi iki ay, gelecek ay detayları ve çeşitli ipuçlarını vereceğim. Şimdiden yapmaya başlamanızı tavsiye ediyorum. Referans olması açısından Flash'la yapılmış onlarca örneğini internette oynayabilirsiniz.

Gelelim en iyi Pong ödevi ödülüne. Birinciyi seçmek amacıyla saatlerce envai çeşit Pong oyunu oynadığımı "bing - blip - bong" olarak özetleyebileceğimiz ruh dinlendiren ses efektleri sayesinde fark eden EA'den iki arkadaşım sürpriz olarak jüri heyetine katıldı ve en başarılı ödevi oylama yaparak belirledik. Seçim yapmak oldukça zor oldu, bence birinciliğe layık birkaç tane ödev vardı.

Birinciyi açıklamadan önce birkaç dakika Var Mısın Yok Musun misali gerilim yaratmak istiyorum, dolayısıyla lütfen bir sonraki cümleyi okumadan önce beş dakika anlamsız bir biçimde gerilimli müzik eşliğinde bekleyin. Ve işte kazanan... Onat Türkçüoğlu.

Onat'ın oyununun kazanmasının en önemli sebebi klasik Pong'a getirdiği yeni yaklaşım. Bu sayede oyun farklı ve daha heyecanlı bir hale gelmiş. Anlaşılır biçimde yazılmış kodu, güzel görselleri, akıcı bir şekilde ve sorunsuz çalışması da diğer önemli etkenlerdi. Kendisini tebrik ediyorum. Onat'ın oyununu ve kaynak kodunu gelecek ayki OGZ DVD'de bulabilirsiniz.



ALET ÇANTASI



En İyi C++ Kitapları

C++ oyun sektöründeki en önemli dil olduğuna göre öğrenmeniz neredeyse şart. Yüzlerce C++ kitabı içerisinden birkaç tanesini sizin için seçtim. Bu kitapların hepsi Amazon.com'dan alınabilir. Maalesef bu konuda hiç Türkçe kaynak bilmiyorum, eğer sizin diğer okurlara tavsiye etmek istediğiniz bir kitap varsa önerilere açığım.

C++ Primer Plus (Stephen Meyer): 20 yıldır var olan bu kitap benim favorim. Başlangıç için uygun, okuması kolay ve örnekleri güzel.

Object Oriented Programming in C++ (Robert Lafore): Karmaşık konuları sade biçimde anlatıyor, konuların sıralaması çok başarılı.

Accelerated C++ (Andrew Koenig): Halihazırda programlama bilginiz varsa ideal denebilir. Yeni başlayanlar için de faydalı olabilir ama kitabın adı üstünde, hızlı ilerliyor.

The C++ Programming Language (Bjarne Stroustrup): C++'ın mucidinin yazdığı kitap. Aradığınız her şey var ve okuması çok eğlenceli ama biraz karman çorman. Konudan konuya atlayışı Stroustrup'un düşünce akışını göstermesi açısından güzel ama yeni başlayanlar için problem olacaktır.



EKRAN DIŞI



ANARŞİ İSTİYORUM!

Diyor son Batman'de Joker. Belki de haklı. Bu kadar üçkağıdın içinde kendi hileli kartları oldukça saf kalıyor. Ne tuhaftır ki Jack Nicholson gibi baba bir aktörden bayrağı devralan Heath Ledger son şakasını "Joker" kılığında yapıyor ve biraz da merhumun etkisiyle promosyonlar iyice abarıyor ve bizler de Kara Şövalye'yi izlemek için ilk iki gün bilet bulamıyoruz. Bu kadar çok yarasa nereden çıktı bir anda? Muhtemelen filmin bazı parçalarının IMAX kameralarıyla çekilmiş olmasının da payı büyük. Neyse ki sizi bir balon beklemiyor. Tim Burton'dan sonra Christopher Nolan da gerçekten Batman'in hakkını veriyor. Batman Begins ile başlayan bu yeni seri çok esaslı bir viraj alıyor. Karanlık bir Batman, anarşik bir Joker, daha ne olsun?! Sistemi, iyiyle kötüyü çok daha fazla sorgulayan bir film var ortada. Felsefeyle aksiyon güzel birleşmiş. Özellikle bu sefer Joker üzerinden Batman ile tanışmamız filmin kaotik havasını çok iyi veriyor. Gotham City ilk kez bu kadar postmodern görünüyor. Bir geceyarısı matinesinde görüşmek üzere…

GÜVEN ÇATAK

NICE OUTFIT

HA HA HA

THE DARK ~~KNIGHT~~™

EKRANDIŞINDAKİLER

İstanbul'dan bir Judas Priest Geçti

Baştan belirtmekte fayda var ki Painkiller albümü, benim kulaklarıma giren ilk heavy metal müziği, yani "ilk"im. İşte bu yüzden de Judas Priest'in varlığı benim için çok önemli. Ne zamandır "Ya abi, konser için bir gelseler de izlesek" diye düşünüyorken, BKM bu uzak hayalimi 13 Temmuz akşamında gerçeğe çevirdi.

Turkcell Kuruçeşme Arena yine siyahlara büründü... Ve son albümün Intro'su *Dawn of Creation* yankılanmaya başladı! Evet evet, bunlar "**Metal Tanrıları**"ndan başkası değildi ve akabinde *Prophecy* ile bir buçuk saat sürecek ayin başladı. Herkes Rob Halford'a şaşkınlıkla bakıyordu. Yeni albüm konseptine uyan kostümüyle sahneye çıkan Halford baba, herkese neden "gelmiş geçmiş en büyük vokalistlerden biri" olduğunu kanıtladı. İkinci parçaları *Metal Gods* ise olacakların öncüsüydü; Kandilli'nin ölçemeyeceği depremler oluyordu kafalarda ve kalplerde. Konserin doruk noktasıysa benim için *Breaking The Law* oldu. Halford zaten seyirciyi ablukaya almış, "günah çıkarmamıza" yardım ediyordu. 60 yaşındaki birine göre inanılmaz çığlıklar atıyor, denizi okşuyor, headbang yapmaya zorluyordu. *Death* ile biraz olsun soluklandıktan sonra *Dissident Agressor* sürpriziyle vurulduk (gerçi ben biliyordum ama bilmeyenler vardı). Diğer kurşun da *Sinner*'dı zaten. Rock Hard ve Ride Free ise konseri izlemeye gelen çoğu kişinin bayılma noktasıydı. BKM'nin verdiği rakama göre 10 bin kişi orada kutsanmıştı. *A Touch of Evil, Night Crawler, Living After Midnight* gibi Judas Priest klasiklerini çalmadılar ama buna rağmen konser sonrası içimiz buruk ayrılmadık. Özellikle Painkiller albümünden çalınan üç parça (*Between the Hammer, Painkiller ve Hell Patrol*) harikaydı. Konseri en önden izlemenin ne kadar güzel olduğunu tekrar anladım o gün. Rob Halford'la bakışmak kesinlikle tarif edilemez bir duygu... Son parça *You Got Another Thing Coming* de bittiğinde "Biz Judas'ı mı izledik yaa" diye hala inanamayanlar ve benim gibi sahneye bakakalanlar vardı... Böylece İstanbul bir dev grubu daha geride bırakmış oldu. Darısı **Iron Maiden**'ın başına diyelim (herkes amin desin bu noktada, bakın, küserim!) **-VOLKAN**











İstanbul'da Wacken Manzaraları: UNI-ROCK 2008

Metal müzik severlerin her yıl periyodik olarak yapmaktan sıkılmadıkları bir eylem vardır: İnternete girilir, o yıl Wacken ve Bang your Head başta olmak üzere ünlü festivallerde çalacak olan gruplara bakarak "ah ulen" çekilir. Haziran sonunda gerçekleşen Uni-Rock 2008 ile ahımız yerde kalmadı. *Testament, Dark Tranquillity, Opeth, Orphaned Land, Pentagram* ve Türkiye'de rock ve metal müzik adına çok iyi işler çıkartan birçok grup Parkorman'ı tam anlamıyla salladı.

Cuma günü iş çıkışı, arkadaşlarla beraber apar topar Park Orman'a gittiğimizde çadır alanlarının işgal edildiğini görüp de yol ile toprak arasındaki "20 derece" olarak adlandırdığım eğimli araziye çadır kurmak zorunda kalmamız bile keyfimizi kaçıramadı (tamam, uyuduğumuz 3–5 saat sonrası tarihi eser çadırımın dibinde cenin pozisyonda uyanmaktan da çok keyif aldığımı söyleyemem). Konserin ana grupları olarak anılan dörtlünün performansı gerçekten eşsizdi. Mikael Akerfeldt'in seyirciyle iletişimi ve grubun performansı fazlasıyla tatmin ediciydi. Doymadım doyamadım desem yeridir. Testament'in enerjisiyle Orphaned Land üyelerinin sıcaklığı ve performansı beğeni topladı. Orphaned Land'den başkasının seyircilere *"Yavrum benim"* diye seslenebileceğini sanmam. Son gece ise Dark Tranquillity tam anlamıyla yıktı geçti. Gerçekten hayatımda izlediğim en iyi performanslardan biriydi. Festival sona ererken grupların çoğu Türkiye'ye arayı çok açmadan geleceklerini belirtiyorlardı ve inanıyorum ki sözlerinde samimiydiler.

Not: Parkorman havuzunda Türk grupları dinleyen metal severlere selam olsun. **-GÖKER**





TOL

EZİLENLERİN GELENEĞİ GÖSTERİYOR Kİ, İÇİNDE YAŞADIĞIMIZ OLAĞANÜSTÜ HAL, İSTİSNA DEĞİL KURALDIR. (WALTER BENJAMIN, TARİH ÜZERİNE TEZ)

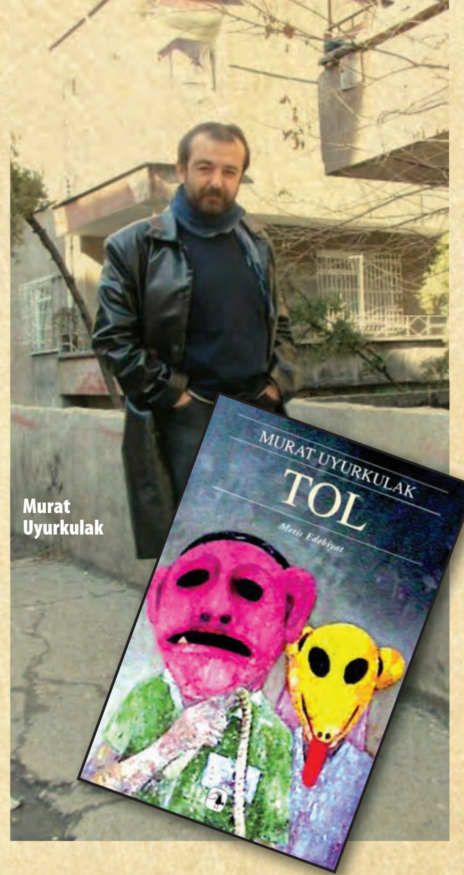
Kaç saat, kaç gün, kaç yıl ağladım? Gözlerimi zorla araladım, kirpiklerimden lehimler söküldü... Elimi beynime daldırmak, oraya yapışmış milyonlarca görüntüyü, sesi, kelimeyi söküp atmak istiyordum. Böylesini beklemiyordum. Dayanılmazdı, çok vahşiydi.... Babam mı yazmıştı bunları, bunları, bu tek, uzun ve kederli bir cümleye benzeyen günlüğü Oğuz mu tutmuştu? Babam, benim zavallı babam, o elleriyle bıçaklar tutup şiirler mi yazmıştı? (Murat Uyurkulak, *Tol*).

Çok fazla kitaba vuruldum hayatımda, Türkçe ya da yabancı bir dilde, orijinal ya da çeviri. Uzun ya da kısa, roman ya da öykü. Ama hiçbir kitabı bu kadar tutkun ve hastalıklı biçimde alıntılamak istemedim, hiçbir yazarın kelimelerinde böylesine görmedim o tanrısal öfke ve güzelliği. *Tol*, Murat Uyurkulak'ın ilk kitabı, yaşayıp da o kelimeleri ve cümleleri görebildiğiniz için her gün şükredeceğiniz birkaç kitaptan biri.

Siyasi bir öykü Tol'ün anlattığı ama siyasi bir roman değil Tol. Büyük isimlerin büyük işler ve aşklar peşinde koştukları, büyük laflar edip tarihleştikleri o büyük kitaplardan biri değil. Tol, 'öteki'nin, görünmeyenin, tarihi asla yazılamayanın tarihini anlatıyor bizlere. Modern ve resmi tarih yazıcılığının kronolojik ve tepeden inmeci tarihçiliğine karşı gündelik hayatı, kırılmaları, devamlılığı, bir norm haline gelmiş olağanüstü hâlli yaşamları anlatıyor.

Çok sert, yaralı, yarasından kan ve gözyaşı fışkıran kelimeleri var Uyurkulak'ın. Anlattığı hikâyenin parçalıklı ama "katastrofik" bir bütünlük oluşturan seyrine paralel bir anlatımı var. Kronolojiyi, çizgisel tarih anlatısını kıran, yerine dünü ve bugünü, "biz"i ve "onlar"ı, "ora"yı ve "bura"yı, sınırları ve ötelerini koyan, insanın içine işleyen bir roman Tol. Alıntıyla başladık, alıntıyla bitirelim, Tol'un kelime anlamını da merak eden okurlara bırakalım...

Ne zamandır görmediğim bir rüya var. Evlerinin önünde haytalar, tavla atıp ciğerlerinden ve öfkelerinden konuşuyorlar. Gece vakti, pencerelerden sokağa buğulu bir aydınlık dökülüyor. Ben sokağın tam ortasında, haytaların tam yanında, saklambaç oynayan çocukların tam arasında, çay içip dedikodu yapan kadınların tam kucağındayım. Nasıl sonsuz bir mutluluk, hafif, serin bir rüzgarla demlenen hikâyeler, oyunlar, fısıltılar. Bir başka ülke orası. Milyonlarca kelimeyle dolu, kelimelerin sokaklarda gezindiği bir ülke. Kelimelerin insanı çaresiz bırakmadığı, tam tersine, harflerin insanın önüne elmaslar, altınlar, yakutlar gibi döküldüğü bir büyük ülke. Herkesin ayrı dilden konuşup anlaştığı bir büyük ülke (Murat Uyurkulak, *Tol*). **-MEHMET**



Murat Uyurkulak

EFES PİLSEN ONE LOVE FESTİVAL

İtiraf ediyorum, dans müziklerinin ağırlıkta olduğu 21 Haziran günü mü, yoksa Balkan müziklerinin ağırlıkta olduğu 22 Haziran günü mü gitmem gerektiğini düşündüğümde tereddütsüz olarak ikinci günü seçtim. Zira bu sıcak yaz günlerinde çimenlere uzanıp bir taraftan yıldızları, bir taraftan *Baba Zula, Shantel ve Gogol Bordello*'yu izlemek bütün bir ayın yorgunluğunu atmanın en iyi yöntemlerinden biriydi.

Baba Zula'nın dansözlü, Shantel'inse Türk Milli takım formalı sahne şovları tek kelimeyle nefisti. Gogol Bordello'nun sahneden *"kültürünüzü kurtarın, Sulukule'ye sahip çıkın"* demesi ise dudaklarımızda buruk bir gülümseme bıraktı. Festivalin en çok ilgi çeken ve benim de bütün bir gün boyunca en çok eğlendiğim aktivite ise festival sponsorlarından Samsung'un standında Guitar Hero oynamaktı. Bir an kendimi ana sahnede gitar çalıyor gibi hissettim. Samsung, kesinlikle festivalin en yaratıcı fikirlerinden birine imza atmıştı.

Gogol Bordello sahneden indiğinde Efes Pilsen One Love Festival yavaş yavaş sona ermeye başlamıştı, şehirse hala sallanıyordu. **-DAMLA**







Kerem Kabadayı ile Eurovision, Politika, Müzik ve Ötesi

HER ŞEY BİRDENBİRE OLDU... -DAMLA PINAR GÖK

Bazı insanlar vardır ki konuşmaya başladıktan kısa bir süre sonra, sanki senelerdir tanıyormuş gibi hissedersiniz. İşte Mor ve Ötesi'nin davulcusu Kerem Kabadayı, bu hissi bana röportaj teklifi için yaptığımız telefon konuşması sırasında verdi. Benim de aklıma birdenbire bir fikir geldi ve dört duvarla çevrili ofis odasında röportaj yapmak yerine, kendisini evimin bahçesine kahve içmeye çağırdım. Böylece Kerem, ben ve evdeki iki kedi sohbetimize başladık…

Damla: Mor ve Ötesi olarak, politika ve güncel konulara karşı duruşunuzu sergilemekten çekinmiyorsunuz. Alacağınız tepkiler sizi korkutmuyor mu?

Kerem: Dönem itibariyle Türkiye'nin içinde bulunduğu karman çorman çatışmalar içerisinde bizim belli bir tutumumuz var. Bazen duruma göre tavrımızı daha netleştirmemiz, daha açık konuşmamız gerekebiliyor. Bunun gibi durumlarda ya grupça bir duruş sergiliyoruz ya da birimiz çıkıp kafasına çok takılan bir konuda bir şeyler söylüyor. Yani bir sendikanın eylemine destek vermek için oraya gitmek ya da bir basın açıklamasına katılmak insanın yapabileceği en basit ve tehlikesiz şeyler. Çok da değerli olduğunu düşündüğümüz şeyler. Genel seçimler öncesinde de gayet net bir şekilde biz kendi desteklediğimiz adaylarımızı açıkladık, onların kampanyalarında da görev aldık, elimizden geldiğince çalıştık.

D: Genellikle sanatçılar, hayran kaybetme korkusu yüzünden siyasi görüşlerini pek açıklamazlar…

K: Tabii aslında en az iki çeşit sanatçı var, o eksende ayırırsak. Bir tanesi tamamen politik tavrıyla kendini vareden bir tür, diğeri de tuttuğu takımı bile söylemeyen "ben sizin abinizim, ben sizin ablanızım" kampanyasına yatan bir tür. Bu aslında yıllardır tartışılan bir şey. "MVÖ neden Kral TV'ye klip verdi"den başladı, "MVÖ niye şu konsere çıktı", "niye şu turneye katıldı" diye devam etti. Arada hep kaynayan şeyler bizim yapmadıklarımız, bizim yapmayı reddettiklerimiz oldu çünkü bunlar asla açıklanmaz. "Bize bilmemne teklif edildi de biz gitmedik" demenin de bir alemi yok.

D: "Mustafa Hakkında Herşey" filminin müziklerini yapmıştınız. Tekrar bir film müziği yapmayı düşünüyor musunuz?

K: Mustafa Hakkında Herşey'den bir süre sonra Aşk Budalası adlı bir tiyatro oyununa müzik yaptık. Gerçi onun büyük bölümünü Burak ve Kerem yapmıştı. Onun ardından birkaç teklif geldi ama bizim içimize sinmedi. Tabii çok güzel bir proje, film müziği yapma şevki kazandıracak bir senaryo karşımıza çıkarsa tekrar yapmayı isteriz.

D: Bloglarınız, deviantart sayfanız, düşünceleriniz, bunları dile getiriş şekliniz çok fazla gençlere özgü. Sokaktaki herhangi bir genç gibisiniz ama bir taraftan da Eurovision'da Türkiye'yi temsil ettiniz. Sıradan bir genç olmakla bir rock yıldızı olmanın arasında sıkışıp kaldığınız oluyor mu?

K: Pek öyle bir sıkışıklık yaşamıyoruz aslında. Bütün bu olan bitenle ilgili, her grup üyesinin yaşadığı deneyim farklıdır herhalde ama "Dünya Yalan Söylüyor" albümü furyası sırasında hayatlarımızın biraz daha zor olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Ben bir dönem evden hiç çıkmamıştım, öyle bir tepki vermiştim. Çünkü bu tür hadiseler, başa çıkılması gereken yeni bir durum yaratıyor ve onunla nasıl başa çıkacağını bulana kadar biraz sakin durmak gerekiyor.

D: Eurovision'da neler yaşadınız? Nasıl geçti Eurovision koşuşturması?

K: Komik geçti aslında. Bizim açımızdan Eurovision'dan daha ilginç olan taraf, Eurovision öncesinde çıktığımız tanıtım turnesiydi. 2008 yılının ilk 6 ayında toplam 11 ülkeye gittik. Bunların arasında normal zamanlarda gitmeyeceğimiz, hele ki bir konser için gitmeyi aklımıza bile getiremeyeceğimiz yerler de vardı. Oraları görmek ve orada yaşayan insanlarla konuşmak çok enteresandı. Gittiğimiz birçok ülkenin nüfusu İstanbul'dan daha azdı. Bu kadar nüfusa rağmen yine İstanbul'da yaşayabiliyoruz, vallahi iyi şehirmiş dedik :) Eurovision'daki kamp hissiyatı benim aklımda kalan en belirgin şey aslında Eurovision'la ilgili. 15 gün boyunca Belgrad'da aynı otelde kaldık ve odaların camları açılmıyordu. Hatta otelde açık alan yoktu. Sanki bir klostrofobi tuzağı gibi kurmuşlar oteli oraya. Diğer yandan Belgrad'a gittiğimiz ilk gün, bize iki silahlı koruma verildi. Biz gitmeden birkaç ay önce Kosova'nın bağımsızlığını Amerika'nın ardından Türkiye de tanıyınca önce Amerikan Konsolosluğu'nu yaktılar, ardından da Türkiye Konsolosluğu'nu taşa tuttular. Bizim hiç alışık olmadığımız bir şeydi sokakta silahlı korumayla gezmek. İlk birkaç gün otelden dışarı hiç çıkmadık ama baktık cam bile açılamıyor, delireceğiz





otelde herhalde diyip çıktık dışarı. Aslında güvenliğe falan gerek olmadığı da ortaya çıktı böylece. Hatta daha sonra güvenlikleri atlatarak dışarı çıkmaya başladık. Bir süre sonra Türkiye'yle canlı televizyon bağlantısı yaptığımızda "ya biz burada bir şey için uğraşıyoruz, Türkiye'den de çok büyük bir insan kalabalığı bizim ne yaptığımızı takip ediyor" hissi geldi. Gerçi bana biraz gecikmeli geldi o his. Konuştuğumuz birçok insan, bize Türkiye'nin temsilcisi demek yerine grubun adıyla hitap ediyorlardı. Bu biraz da yarışmaya katılan diğer grupların büyük bölümünün Eurovision için biraraya gelmiş olmasından kaynaklanan bir şey. Biz basın toplantılarında da sürekli "çok uzun süredir birlikte çalıyoruz, 5 albümümüz var" diyorduk. Bir de alınacak dereceden daha önemli olan şey; Türkiye'den nadiren çıkan kaliteli temsil örneği ve düzgün bir sahne, düzgün bir müzik ortaya koyacağımız sözüydü. Bu sözü de yerine getirdiğimizi düşünüyorum. Herkes memnun bir şekilde çıktı bu sene Eurovision kargaşasından. Onun ardından da yurtdışından mesajlar ve teklifler gelmeye başladı.

D: Yurtdışından gelen teklifleri nasıl bir süreçte değerlendireceksiniz?
K: Bizim açımızdan çok güzel bir şey tabii yurtdışından böyle teklifler almak ama insanı biraz aceleciliğe sürüklüyor. Bu tekliflerden sonra hepimiz menajerimiz Can'ın tepesine çöküp "hadi Can şuraya gidelim, hadi Can buraya gidelim" demeye başladık bile. Ama geçtiğimiz on senede Türkiye'de Mor ve Ötesi'ni nasıl adım adım inşa ettiysek, önümüzdeki on senede de yurtdışında adım adım inşa etmek istiyoruz.

D: Eurovision'da diğer ülkelerdeki insanların sizin için yaptığı yorumlar nasıldı?
K: Alman sunucusunun yorumunu dinledim. "Şimdi sırada Türkiye'den MVÖ var ve Rock'n Roll'un Türkiye'de de yapılabileceğini gösteriyorlar" gibi bir şey söyledi. Bir de yarışmadan hemen sonraki gün önde Harun, arkada ben hep beraber otelden dışarı çıkarken, yanda oturan bir adam koşarak geldi ve Harun'u yakaladı. Fransız aksanıyla İngilizce "bu yeni bir anlayış, yeni bir dalga Türkiye'den. Çok iyiydiniz, televizyonda da söyledim zaten" dedi. Ben de herhalde bir Fransız gazeteci, yarışmayı takip etmeye gelmiş diye düşündüm. Adam Jean-Paul Gaultier çıktı :) Meğer Fransız televizyonu için o sunmuş Eurovision'u.

D: Peki o an, sahnede çalarken ne hissettin?
K: Hiçbir şey hissetmedim aslında. Bulunduğum yerden, seyirciyi görmenin imkanı yoktu. Konsantre olmam gereken şeyler başkaydı. O yüzden pek bir seyirci hissiyatı alamadım ben. Bir de playback olması çok etkiliyordu tabii. Vokaller dışında her şey playback olduğu için çok da bir şey hissetmedim.

D: Kendinizi, Deli şarkınızın klibindeki kuklalarla özdeşleştirdiğinizi söylemiştiniz. Nedir bu kuklaların Mor ve Ötesi ile olan bağı?
K: O aslında klip yönetmenimiz Ezel Akay'ın fikriydi. O kuklaların, Osmanlı'da eğlence dünyasının ana karakterleri olmasına rağmen panayır alanı dağıldığında toplumun gözü önünde olmaması gereken, resmi tarihe işlenmemiş ve varlığı reddedilen karakterler olduğunu söyledi. Hiçbir zaman da bugün bahsettiğimiz Osmanlı geleneğinin, kültürünün resmi parçalarından olmadılar, olmayacaklar da. Bunlar toplumun dışındaki insanlar. Siz bugün Eurovision'a katılıyor olabilirsiniz ama Eurovision bittiğinde siz, yine Mor ve Ötesi olarak kendi yerinize geri döneceksiniz dedi. Bu da bizim çok kafamıza yatmıştı.

D: Çok teşekkür ederim bu güzel sohbet için. Gerçekten inanılmaz keyifliydi.
K: Ben teşekkür ederim. Yakınmış eviniz de, uğrarım ara sıra.

D: Tabii ki. Ofise de bekleriz Rockband oynamaya :)







BACCANO!

DÜMDÜZ RAYLAR ÜSTÜNDE ÇATALLANAN HİKÂYELER… -İPEK CEVAHİR

1931 yılında Flying Pussyfoot treni kendince sıradan bir yolculuk için rayların üzerinde ilerlemeye başladığında herhalde kimse hiçbir şeyden şüphelenmemişti. Oysa ki örtbas edilecek ve birçok kişinin neredeyse kayıtsızca hayatını değiştirecek olan bir yolculuktu başlayan. Ve yaşanacaklar sadece yolcuları değil, dışarıdaki insanları da etkileyecekti.

Ama hikâyemiz buradan başlamıyor. İstersek konuyu 1711'de ölümsüzlüğe ulaşan simyacıların karanlık macerasına kadar bile çekebiliriz. Nereden başlayacağımız konuyu kimin gözünden izlediğimize bağlı.

Flying Pusyfoot'un yolculuğuna gelene kadar daha bilinmesi gereken çok şey var ve endişelenmeyin, bütün bunlar düzensiz bir kronolojik sırayla da olsa size anlatılacak.
Baccano!, 1930-1932 tarihleri arasında sık sık yolculuk ediyor. Bir yerden sonra hangi zamanda neyin yaşandığının hesabını şaşırabilirsiniz ve inanın bunda hiçbir sakınca yok. Hikâye ani gidiş gelişler ve üç sene içinde hangisinin daha önce olduğu şaşabilen karışık bir düzene oturtularak olduğundan daha da ilginç kılınmış. Bu yüzden dilerseniz izlerken bir nevi dedektif rolü üstlenip ilginizi çeken meselelerin takibine başlayabilirsiniz. Çünkü Baccano! kesişen birden çok hayatı, olayı ve bunların sonuçlarını içinde barındırıyor. Bölüm sayısının azlığıyla sizi kandırmasına izin vermeyin, kendisinden iki katı uzun nice serinin anlattığından çok daha fazlasını başardığından emin olabilirsiniz.

Seri sona erdiğinde sizden iki şey yapmanızı rica ediyorum:

Birincisi ana karakterin kim olduğunu sorgulamanız.
Hatta ilk bölümün başlığı bile şu şekilde: 'Başkan Yardımcısı Kendisinin Ana Karakter Olma İhtimalini Reddeder'. Potansiyeller biraz fazla olduğu için ben bu konuda karasız kaldığımı söyleyeyim. Şanslı ama çok saf iki hırsız Miria ve Isaac, bir mafya ailesine girmek üzere olan cesur Firo, nazik ama gizemli Maiza, kendince planlar peşindeki küçük Czeslaw, ölümsüzlük iksirinin peşine düşen Szilard, sadık Ennis, babasıyla arasında gizemli bir bağ bulunan ve rehine olayına yardımcı olan Chane, nadiren cesaretini toplayabilen ama sürekli ağlayan Jacuzzi ve tayfası, bir tren efsanesine dönüşen Rail Tracer, belalı siyah takım elbiseliler, onlardan daha sadist beyaz takım elbiseliler... Ve tüm bunların yanından geçen mafya aileleri, küçük çeteler, abisini arayan bir kız, bir bilgi bürosu ile kazayla da olsa ölümsüzlüğü yakalamayı başaranlar… Bütün bu karakterler meşhur trende değiller fakat birilerinin trende olma nedeni olabiliyorlar.

"Baccano" kelime anlamı olarak İtalyanca'da şamata, yaygara demek. Bu kelime, her birinin hikâyesi ayrı önem taşıyan karakterlerin alakalı ya da alakasız biçimlerde yolları kesiştiğinde olanları özetler nitelikte.

Sizi seride kullanılan kanlı sahneler konusunda da uyarmalıyım. Bir yerleri kesilen, kopan ya da vurulan birileri aniden önünüze çıkabilir. Seride komedi, korku ve aksiyon kol kola ve bunlara yer yer kan da eşlik ediyor. Bunu neden özellikle belirtmek zorunda kaldığımı ise sanırım diziyi izlemeden anlama şansınız yok:)

İkinci isteğim ise şimdi seriyi baştan izlemek için biraz vakit ayırmanız. Bunu göz ardı etmeyin, baştan sona izleyemeyecekseniz bile hızla üzerinden geçin. Bir de konuyu bilir gözle izlemek Baccano! için çok önemli çünkü ilk bölümler boyunca anlam veremediğiniz diyalogların ve sahnelerin bir anda aslında ne kadar kilit olaylar olduğunu göreceksiniz ve son bölümlere geldiğinizde gördüğünüz birçok şey daha mantıklı gelmeye başlayacak.
Pulp Fiction tarzının birçok öğesini barındıran Baccano!, en az uyarlandığı roman serisi kadar karmaşık ve bir o kadar da eğlenceli bir yapım. Animenin konusu, 13 cilt olan aynı isimli roman serisinin ağırlıkla ilk dört cildinden alınmış.

Her şey bir yana, acaba bunca derdi bir araya getiren Flying Pussyfoot treni daha ne gibi maceralara mekan olacak ve varış noktası Manhattan'a kayıp vermeden ulaşabilecek mi? Cevabı ve fazlası için sizi Baccano!'ya davet ediyorum.





Üçüncü Bleach Filmi Detaylanıyor



Geçen ayki sayımızda yeni bir Bleach filminin duyurulduğunun haberini paylaşmıştık. Duyurunun üzerinden çok zaman geçmeden detaylar da gelmeye başladı: Aralık ayında çıkacağı bilinen filmin kesin tarihi 13 Aralık, adı ise *Bleach Movie 3: Fade to Black – Calling Out Your Name* olarak resmen açıklandı. Üstelik ilk film *Bleach: Memories of Nobody*'nin New York'taki gösteriminin şerefine teaser olarak kısa bir fragman yayınlandı. Fragmandan tek anlaşılan "Elveda Rukia" yazısı ve Ichigo'nun haykırışı olsa da bizim için yeterli. Çünkü en azından filmin bu kez hangi karaktere odaklanacağının sinyallerini almış oluyoruz. Aslında yazar Tite Kubo filmin adını 'Sayonara Rukia' olarak düşünmüş ancak sonradan 'Fade to Black'te karar kılınmış.



Black Lagoon Sürprizi

Devam etmeyecek sandınız, öyle değil mi? Son yıllarda 12-13'er bölümlük iki sezona bağlanan animeler öylesine çoktu ki, onlardan biri sandınız. Ama hayır, Black Lagoon hepsinden daha karanlık ve heyecanlı olabileceğini ispatlamak için geri dönüyor. Duyuru, Black Lagoon'un geçen ay yayınlanan yeni romanında yapıldı. Şimdilik sadece üçüncü sezon için yeşil ışığın yakıldığı ve detaylar için beklememiz gerektiği söylense de sorun değil, hikâyenin devamı için hazırız.







Fullmetal Alchemist 2? Darker than Black 2?

Fullmetal Alchemist ve Darker than Black gibi başarılı serilerin animasyon stüdyosu BONES'dan bu serilerin hayranlarını çok mutlu edecek bazı söylentiler sızdı. Asıl olay geçtiğimiz haftalarda Japonya'da bedava bir paylaşım sitesine bilinmeyen biri tarafından konan BONES'a ait bir hesap çizelgesiydi. Açıklamalara göre çizelgede stüdyonun animasyon kadrosundaki çalışanların isimleri, adresleri, telefon numaraları ve görevleri gibi ayrıntılı bilgiler yer alıyordu. Peki bu ne demek?

Listede dikkatimizi çeken şey tabii ki animasyon yapımcılarının telefon numaraları değil, iki önemli ismin yanına düşülmüş iki küçük nottu. FMA'nın animatörlerinden Yasuhiro Irie'nin adının yanında "Hagane 2 Yönetmen" (Hagane no Renkinjutsushi=Full Metal Alchemist), Darker than Black'in yönetmeni Tensai Okamura'nın yanında ise "Darker 2 için hazırlanmakta" yazıyordu (FMA'nın devam serisinin yapılacağını bu şekilde öğrenmek kimin aklına gelirdi ki? Tabii gerçekten doğruysa).

Bunun üzerine BONES'un başkanı Masahiko Minami, konuyla ilgili resmi bir bildiri hazırlayarak şirketin sitesinde yayınladı. Minami'ye göre şirkette bu formatta ve şekilde bir çizelge yoktu, bunu kimin yaptığı da bilinmiyordu ve bu şirkete büyük bir hakaretti.

Şirket bunu yapan şahsı arayadursun, anime severler işin bu kısmından çok o "ikinci seri" kısmına takılmışlardı ve sorular çok geçmeden gelmeye başladı. Minami kendisiyle yapılan röportajlarda FMA ya da DtB serilerinin gerçekten devam etme ihtimallerini "bunun üzerinde düşünüldüğü ama henüz kararlaştırılmadığı" şeklinde değerlendirdi. Öte yandan iki serinin de üzerinde çalışmaya niyetli olduklarını ve serilerin hikâyelerinde çok fazla potansiyel gördüğünü belirtti.

Bilmeyenler için, Darker than Black hem başarılı bir konuya sahipti hem de bir devam sezonuna oldukça açık bir kapı bırakarak veda etmişti ekrana. Fullmetal Alchemist'in ise mangası hala sürüyor. Animenin konusu bir noktada mangadan tamamen ayrılıp başka bir hikâyeyi takip etmişti. BONES'a göre muhtemel ikinci bir sezon manga odaklı olabilirmiş ve detaylar için yıl sonunu beklemeliyimişiz.

Bu arada BONES'un orijinal hikâyelerinden ve tarzından hoşlanıyorsanız temmuzda başlayan yeni Xam'd Lost Memories *(Bounen no Xamdou)* serisine göz atmanızı da önerip haberi noktalıyorum.

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

BATMAN: DARK KNIGHT

NOT: Acayip çok spoiler içerir. Kendimi kaybedip toptan anlatmış olabilirim filmi, ona göre okuyun.

2005 senesinde Batman Begins'i izleyip şöyle bir afalladıktan ve de "vay anasına, ulan bundan daha iyi super kahraman filmi çekilmedi" dedikten sonra filmi DVD'de ve HD-DVD'de alıp defalarca izlemiştim. Batman'in o karizması, hikaye anlatımı, çekimler, renkler, sinematografi, konu ve tabii ki aktörler, özellikle benim üçüncü favori aktörüm olan Christian Bale mükemmeldi. Hazır yeri gelmişken birinciyle ikinciyi de söyleyeyim de içimde kalmasın. Bir Al Pacino, iki Johnny Depp.

İlk filmi izleyenler son sahnede polis James Gordon'ın Batman'e bir kart vermesini ve bu kartın Joker'in kartı olmasını hatırlayacaktır. İşte o gün bugündür bu filmi bekliyordum. Geçen sene filmin piyasaya çıkış tarihi açıklandığı andan sonra geri sayıma başlamıştım. Sonra işte trailer'lar çıktı, gerek PS3'ümde gerekse bilgisayarda en yüksek çözünürlüklü olanları indirip deliler gibi bu filmi beklemeye devam ettim. Cuma sabahı işyerinde akşam 5'i zor getirdim. Akşama kadar 10-15 defa daha trailer'ları izledim. Film Amerika'da dün piyasaya çıktı ve tabii ki ben de ilk gün seanslarından birine gittim.

18 TEMMUZ 2008

Benim gittiğim dev sinemada (30 tane salonu var) salonların yarısı Batman'e ayrılmış durumda ve her yarım saatte bir Batman seansı var. Buna rağmen gece 11:15'te gittiğim seansta dışarıda tam 45 dakika sıra bekledim. Amerika'da bu şekilde sıra beklediğimi bir bu filmde, bir Iron-Man'de, bir de Los Angeles'da Grauman's Chinese Theater'de Matrix Reloaded'ın ilk gösteriminde hatırlıyorum. Dışarıdaki heyecan muhteşemdi, Batman tişörtüyle gelen nerd tayfası da tabii unutulmaz.

İçeri girince yaklaşık 10 tane falan trailer izledik. Hiçbir filmin başında bu kadar trailer göstermezler ama bu filmi herkesin izleyeceğini bildikleri için fırsat bu fırsat deyip bastılar tanıtımları. Son 3-4 trailer'da artık millette heyecan had safhaya ulaştı. Her trailer sonunda biri "iyauuwww" diye bağırmaya falan başladı. Gördüğümüz her şeyi alkışlamaya başladık. Sanki bir konser havası vardı. Esas grup sahne almadan dakikalar önce bu heyecan yaşanır. Neyse, en sonunda film başladı ve yine fırlamalardan biri "let's give it up for Bruce Wayneeeee" diye bağırdı. Yani "hadi Bruce'a bir alkış" falan diye. Tabii hepimiz bi' güzel bastık alkışı. Alkış bitince başka bir dallama "who is Bruce Wayne" diye bağırdı. Eheuuehe. Neyse işte, bu şekilde güle oynaya gecenin neredeyse 12'sinde filme başladık. Çok heyecanlı ve çok mutluydum.

BANKA NASIL SOYULUR?

Açılış sahnesi Joker'in ve adamlarının dev gibi bir bankayı çok organize bir şekilde soyması ile başlıyor. Ama sonra sadece Joker kalıyor paraları alıp giden. Eheuhue. Bu ilk sahne ile Joker'in ne kadar acımasız, aynı zamanda ne kadar planlı davranan ve zeki bir adam olduğu anlatılıyor. Sonra Batman, James Gordon ve de bu filmde Batman'in başbelalarından biri olduğunu önceden tahmin ettiğimiz, ama şimdilik iyi yürekli bir avukat olan Harvey Dent ile ilgili sahneleri izlemeye başlıyoruz. Bu eleman hazin bir kimyasal olay sonucu Two-Face haline gelecek. Zaten Batman filmlerinin hepsinde mutlaka kimyasal bir kaza olur. Ulan kimya derslerini lisede Batman filmleri ile öğretseler liselilerin yarısı Kimya Mühendisliğini yazar be. Neyse, Two-Face demiştik. Peki bir sonraki filmde Two-Face'in Batman'in başına ne gibi belalar açacağını izleyebilecek miyiz, yoksa izleyemeyecek miyiz? Orasını söylemeyeyim, sürpriz olsun. Harvey amcamız bir şekilde Batman'in kız arkadaşı Rachel'ı tavlamış, sarmaş dolaş, aşk bülbülü modunda mutlu bir hayat sürüyor, aynı zamanda Gotham'ın belalarını temizlemeye çalışıyor. Gordon ise yine aynı amaç için ter döküyor. Batman ise her zaman olduğu gibi keyfine bakıyor, helikopterler, Rus revü kızları, Lamborghini'ler falan. Oooh gel keyfim gel. Ulan herife acayip özeniyorum yahu. İlk filmdeki o Lamborghini sahnesini unutmamın imkanı yok zaten. İki tane hatunu Lamborghini'ye kucak kucağa oturtmuş, otelin tekine geliyor, sonra havuza girmesini izin vermediklerinde oteli tek bir çek ile satın alıyor... Bu sahne sonrasında hep "daha çok çalışmalıyım, enteresan şeyler icat edip Lamborghini almalıyım" demişimdir. Bu filmde de benzer bir sahne ile, helikopter ile bir yere iniyor ve yanında 3 tane taş gibi hatun ile partiye katılıyor. Kombolarından ötürü Batman kardeşimizi tebrik ediyoruz. Hatta filmin ortasındaki "bütün Rus revü kızları" + yat kombosu ise artık kombo değil resmen "Finish Him" veya "Finish Them" oluyor. Eheuhuehe.

BATMAN FİLMİ Mİ JOKER FİLMİ Mİ?

Filmden çıktıktan sonra hem ben, hem filme beraber gittiğim arkadaşlarım, hem de sinemada 3 sıra aşağıda solda oturan şişman eleman "bu filme Batman yerine Joker deselerdi daha iyi olurdu" dedik. Çünkü hepimiz Batman'e ne olacağından çok Joker'e ne olacağını merak ediyorduk. Öyle ki şimdiye kadar izlediğim filmler arasında en karizmatik ve başarılı "villain" olayını Joker'de gördüm. Kronometre tutup ölçmedim ama Joker, filmde Batman'den daha çok bile görülüyor olabilir. Yani mesela öyle bir Malkoçoğlu filmi düşünün ki, Bizans İmparatoru bizim Cüneyt abimizden daha fazla görünsün. Tabii hiçbir Bizans İmparatoru'nda Cüneyt Arkın karizması yoktur ve olmayacaktır da. Ancak açıkçası bu filmdeki Joker karizması harika. Filmin posterini alacak olsam Batman posteri yerine Joker posteri alırım. Alacağım da. Joker'in bu filmdeki zekasını ve karizmasını kelimelerle anlatmanın imkanı yok. Yakalandıktan sonra hapiste "ne olur birine telefon etmem lazım" diye yalvarması ve o telefon ile hapishanede başka bir elemanın karnının içine monte ettiği bombayı patlatıp hapisten kaçması unutulmaz bir sahne idi.

WHY SO SERIOUS?

Eski filmlerde unutulmayan sahneler ve sözler vardır. Örneğin Godfather'daki *"I'm gonna make him an offer he can't refuse"* repliğini kim unutabilir? Veya Arnold Civardagezer abimizin *"I will be back"* deyişini... Bu filmde de Joker'in *"Why so serious?"* lafı tarihe geçiyor. İlk Batman filminde









BatMobile hatırası. Ahhh, aaah…

Joker aside düştüğü için her tarafı yanıyordu ve bundan ötürü suratını falan beyaza boyuyordu. Bu filmde ise Joker'in sapık babasının çocuğu dövüp, bıçak ile dudaklarının kenarından kestiği ve de Joker'in suratına ilelebet kalacak bir "gülümseme" kazandırdığından bahsediliyor. Yani bu Joker asite falan düşmemiş, ama suratı yara bere içinde olduğundan dolayı suratını boyuyor. Ayrıca filmde bir de Joker'in Rachel'a sulanması sahnesi var. Orada da unutulmaz bir diyalog geçiyor. Rachel, Joker'in başaklarına bir güzel geçirdikten sonra Joker şöyle bir geri çekilip "a little fighting huh? I like that" diyor. Sonra Batman geliyor ve "then you're gonna LOVE me" diyor... Burada zevkten kudurdum açıkçası.

Neyse, filmin sonunu falan söylemeyelim de herkes zevkle izlesin (*bunu söylemek için biraz geç kalmadık mı Göktuğ?:)-Serp.*). Zaten tahminimce sadece bir kere değil 2-3 defa izleyeceksiniz filmi sinemalarda. Şahsen ben gösterimden kaldırılıp Blu-Ray'i çıkana kadar 5-6 defa daha gitmeyi düşünüyorum.

Filmdeki komedi unsuru da mükemmel. Joker'in hareketlerinin bazılarında sinema salonu kahkahalara boğuldu. Özellikle Joker'in "kalemi masadan yok etme" numarasına bayılacaksınız!!!

Şimdi aktörlerin performanslarına bakalım...

CHRISTIAN BALE

Her zaman olduğu gibi A+ bir performans sergiliyor. Sinirlenmesinden tutun ciddiyetine, şaka yapmasından tutun o harca harca bitmez derecedeki parasını savuruşunun verdiği zevk duygusuna kadar harika bir performans izliyoruz Christian abimizden. Filmin sonunda Christian'ı ağlatan bir olay olacak ama onu söylemeyelim. Christian Bale, başarılı kariyerine tüm hızıyla devam ediyor. Önümüzdeki aylarda kendisini Terminator filminde de John Connor olarak izleyeceğiz!

HEATH LEDGER

Açıkçası bu herifi ben pek sevmezdim. Öldükten sonra da sempatim konusunda pek bir şey değişmemişti. Hani biri ölünce "anaaa iyi adamdı la" dersiniz ya. Yani benim fikrim pek değişmemişti. Ama yukarıda Allah var, adam kesinlikle Oscar'lık performans sergilemiş. Yani hakikaten o Joker'in akıl hastası olduğu kararını veriyor insan. Süper bir performans, olağanüstü bir karakter özdeşleşmesi. Heath Ledger bu karakteri bu kadar iyi canlandırmasaydı bu film bu kadar iyi olamazdı. O yüzden kendisine rahmet diliyoruz, toprağı bol olsun. Artık seviyorum bu adamı. Muhtemelen Joker performansı da Oscar alacak ve bu filmi ben onlarca defa seyredeceğim için her seyrettiğimde adamı daha da takdir edeceğim. Helal sana Heath!

MORGAN FREEMAN

Ulan bu herif Allah aşkına bir filmde de "loser" kılığında olsun be kardeşim ya. Her filmde mutlaka doğru çıkıyor, karizmadan geçilmiyor, ciddi ciddi "lafı sokarım" türünden hareketlerde bulunuyor. Kardeşim bir filmde de biraz cıvıklık yap veya bir kere yanlış çık yahu. Hep sen mi doğrusun? Bir kere olsun senin dediğin doğru olmasın be bilader. Bu herife Spor Toto falan oynatmak lazım. Her sonucu bilmesine imkan yok. Haftasonu maçlar bittiğinde de "aha nasıl geçirdim lan Morgan, bilemedin işte Beşiktaş'ın yine sahada destanlar yazdığını" demek lazım. Filmlerdeki çok bilmişliği yüzünden bu herife bir türlü ısınamadım. MFÖ'nün "peki peki anladık" parçası sanki bu amcam için yazılmış. Bu filmde de Wayne Enterprises'ın CEO'luğu yanı sıra enteresan icatlarıyla Batman'e yardımcı oluyor yine...

MAGGIE GYLLENHAAL

Bu hatun da yeni Rachel. Yani Batman'in kız arkadaşı (yoksa gönlü başkasında da Batman'i kafaya mı alıyor bilemiyoruz, söylemeyeceğim, gidin izleyin). Ancak ve ancak Katie Holmes gibi tatlı suratlı bir hatunun ardından bu soğuk nevaleyi nereden bulup bu filme getirmişler, orasını anlamadım. Ablak suratlı bir kadın. Ulan ben bırakın Bruce Wayne olmayı, ailenizin yazarı Göktuğ Yüksel olarak bile bu kadına bakmam. Vallahi diyorum bak, club'da barda marda şurda burda gelse üstüme atlasa yine de ilgi göstermem. Tabii gönül bu, ota da konuyor, bota da biniyor, o yüzden ne yapacağız artık. Bruce Wayne gibi Rus revüsüyle kombo yapan bir vatandaşın bu kıza olan aşkını da izlemek zorunda kalıyoruz filmde.

NEREDE BAT-GADGET'LAR?

İlk Batman filminden bu yana envai çeşit Bat-aleti görmüşüzdür. Bat-Mobile, Bat-Plane, Bat-Rope, Bat-Kemer, Bat-Taniye falan... Bu filmde ise buna fazla ağırlık verilmemiş. Sebebini bilmiyorum. Yeni alet tanıtımı yok, sadece Batman'in kolundaki mekanizma var, başka da bir şey hatırlamıyorum. Ha bir de çok harika bir silah var, adı SAYBA bu aletin... Saniye Ayarlı Yapışkan Bomba Atar. Batman o muhasebeciyi Amerika'ya geri getirirken bunu kullanıyor. Bütün bunlar bir yana Batmobile'in hasar aldıktan sonra Batpod'a dönüşmesi MUHTEŞEM olmuş. 4 tekerlekli arabanın hasar almayan kısımları Transformers türü bir dönüşüm ile iki tekerlekli motosiklete dönüşüyor. Bu sahne sonunda sinemada dehşet bir alkış fırtınası koptu. Millet zevkten delirdi bu sahnede. Sanırım bu sahne, filmde yeteri kadar Batgadget olmaması eksikliğini ekarte etti.

Filmin sonunda şok edici bir olayla karşılaşacaksınız. Bunu söylemek istemiyorum. Ama bir sonraki Batman filminde bu olayı nasıl düzeltecekler onu da bilmiyorum...

Film hakkında söylenecek ve yazılacak daha çok şey var ama ben yine coştum ve bana verilen yerin sınırlarını aştım... Muhtemelen fontları karınca modunda görüyorsunuz şimdi zaten.
Batman Dark Knight, şu anda imdb'de 47 bin oy sonrasında 9.7 puanla birinci sırada duruyor. Ben düşeceğini tahmin etmiştim ancak görünüşe bakılırsa düşmeyecek ve gelmiş geçmiş en iyi film olarak o sitede Godfather'ın üstünde yer alacak. Yine de belli olmaz ancak bu film hakikaten o notu hak ediyor. Her ne kadar Godfather'ın çok daha iyi olduğunu düşünsem de, son yıllarda izlediğim en muhteşem filmlerden biriydi bu da. Kesinlikle herkese tavsiye ediyorum. Yarın bir daha gideceğim.

Helal olsun Christopher Nolan, helal olsun Christian Bale, helal olsun Heath Ledger. Mükemmel bir sanat eseri ortaya çıkartmış adamlar. Gelmiş geçmiş en iyi super-hero filmi... **WHY SO SERIOUS!!!!**

Puan: 99/100



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

İnecek Var!

Size daha iyiye gitmişiz gibi mi geliyor, cebinizde cep telefonu, altınızda araba, marketlerin rafları her daim yiyecek dolu olduğu için?

Öldür.com adlı filmi seyrettiniz mi? Ne çok iyi bir film olduğunu söyleyebilirim, ne de oyunculukların süper olduğunu. Ama konusunu es geçemeyeceğim: *Killwithme.com* (Benimle Öldür.com) adlı internet sitesinde bir katil, o an bağlı olan herkese canlı olarak, kurduğu bir düzeneğin bir insanı öldürmesini seyrettirmektedir. FBI bir türlü sitenin nereden yayın yaptığını bulamaz çünkü katil çok zekidir vs. vs.

(DİKKAT SPOILER GELİYOR!) İşin püf noktası şu: Siteye ne kadar çok izleyici girerse, kurbanın ölümü o kadar hızlı gerçekleşecektir. Katil bunu sitede belirttiği halde, ilk önce binlerce, sonra milyonlarca insan siteye hücum eder… Cinayetlerinden birinde, kurbanını su dolu bir tank içine oturtmuş ve sülfürik asit pompalayan bir düzenek eklemiştir. Mail'den mail'e, blogdan bloga sitenin adresi yayılır. Log-in olanların sayısı logaritmik olarak arttıkça, suyun içindeki asidin oranı da artar. Katil bir köşeden sakince kurbanın erimesini izlerken şöyle der: *"Komik değil mi? Siteye hiç kimse girmese, şimdi sadece ıslanmış olacaktın. Ama giriyorlar… Milyonlarca insan senin ölmeni istiyor ve hiçbiri seni tanımıyor bile…"* (SPOILER SONU)

Çok mu kurgu? Hayır. Hatta korkutucu derecede olası. *"Eğer gerçekten bir manyak bu filmi örnek alırsa…"* diye cümleler kurmaya başlamadan önce bundan birkaç sene öncesine gidelim. Amerikalı bir avcı, kurduğu bir düzenekle, internet sitesi aracılığıyla insanların gerçek av hayvanları vurmasını sağlayacaktı! Bir dizüstü, bir webcam ve tüfeği ateşleyecek bir aparat sayesinde, yakaladığı av hayvanlarını tüfeğin menzili içine salacak ve o an siteye bağlı olan üyelerin "fareye tıklayarak" hayvanı vurmasını sağlayacağını vaat ediyordu… Midemi bulandıran bu sistemi hayata geçirmeden o adamı durdurabildiler mi bilmiyorum.

Sık sık uğradığım *yabancı* bir oyun sitesinde *"İsrailli askerler elleri bağlı bir Filistinli'yi vurdu!"* başlıklı bir forum başlığı gördüm. (Haberi görmüşsünüzdür: İsrail ve Filistinli yerleşimcileri ayıracak bir başka utanç duvarının yapımını protesto edenler arasından çekilen Eşref Ebu Rahman adlı Filistinli, kelepçeli olduğu halde, bir asker kolundan tutarken, bir diğer İsrailli asker tarafından bacağından tüfekle vurulur. Başında yarım düzine askerin durup öylece baktığı bu iğrenç, insanlık suçu olay, İsrailli bir insan hakları savunucusu tarafından basına duyuruldu). Sitede "korkunç" ve "insanlık dışı"ndan daha hafif yorumlar okumayı beklemezken, gördüğüm yorumlarla beynimden vurulmuşa döndüm! "Mermi plastikmiş", "Gerçek mermi değilmiş, bir şey olmamış o Filistinliye…" gibi yorumlar yazılmıştı.

Hadi Ebu Rahman'ı vuranlar hayvan. Orası kesin ve tartışılmaz... Peki bu yorumları yazanlar? Bunları yazanlar insansa, müsait bir yerde insanlıktan inecek var!

İnternet üzerinde insanlara faydalı olmak için yaşamını ve düşünce gücünü sağlayan yüz binlerce insan olduğuna eminim. Ama neden bana insanlığa faydalı olacak şekilde kullanan bir kişiye karşın, en hafif haliyle "boşa kullanan" 1000 kişi varmış gibi geliyor? Ben mi çok olumsuzum? Hiç sanmıyorum. İnsanlık 1500 yıl önce olduğu durumdan çok daha ilerlemiş değil. O zamanlar insanların kafaları piramitlerin tepesinde kendini Tanrı ilan eden egomanyaklarca kesiliyor ve merdivenlerden aşağı yuvarlanıyordu. Şimdi bu kurban etme ritüelleri yapılmıyor diye seviye mi atlamış olduk? 500 yılında dünya üzerinde 250 milyon kişi yaşıyordu, şimdi 6 milyar insan yaşıyor. Sayımız 24 kat arttı. Katliamlarımız da aynı oranda… Tek tek kafa kesilmiyor artık çünkü daha efektif yöntemlerimiz var. Son 108 yılda 420.245.000 insan savaş, soykırım ve ırkçılık yüzünden ölmüş*. Diğer bir deyişle, 1900 yılbaşı gecesi saat 00:00:01'den beri, DAKİKADA YEDİ KİŞİ savaş, soykırım veya ırkçılık yüzünden öldürülüyor... 1500 yıl önce bu kadar efektif bir şekilde birbirimizi öldürüyor olabileceğimizi hiç sanmıyorum.

Ya siz? Size daha iyiye gitmişiz gibi mi geliyor, cebinizde cep telefonu, altınızda araba, marketlerin rafları her daim yiyecek dolu olduğu için? "Uygarlık dediğin tek dişi kalmış canavar" yazmış ya üstad M. Akif Ersoy… O tek diş de sallantıda, ipini de çoktan kapıya bağladık. İnternet sonsuz iletişim olanakları sağlayarak insanların, şehirlerin ülkelerin birbirini tanımasını, insanlığın tek bir bilinç haline gelmesini, ortak ve doğru amaçlar için hareket etme yeteneği kazanmasını sağlamadı. Tam tersine, bin türlü gereksiz bilgiyi gırtlağımızdan içeri tıkarak, bilgisi olmadan fikir sahibi olan, küstah ötesi, dünyada olup bitene duyarlı olduğu konusunda kendisini kandırmada uzmanlaşmış "drone"lar haline getiriyor bizleri. Facebook'tan hiç tanımadığımız insanların resimlerine, arkadaşlarımızın arkadaşlarının arkadaşlarının hakkımızda ne yazdığına saatlerce bakmazsak, her gün girdiğimiz forumlarda (belki de bizi zerre ciddiye almayan) birileriyle sidik yarıştırmazsak, bu dünya üzerindeki varlığımızı kendimize ispatlayamıyoruz. Gereksiz bilgilerle şişirilmiş egolarımızın, zayıf, çok zayıf bir "fısss" efektiyle söneceği günün bilincinde olmadan *"devrimsel bilgi çağı"*nın *"devrilmeyeceğini sanan bilgi çocukları"* olduk çıktık…
Ama 14.000 yıldır hala ve "çoğunlukla" insan olamadık.

***Kaynak: Wikipedia**





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Hayalet Gemi

O gemiyle her yer ve her şey mümkün gelirdi yolcularına, çıkılan yolculuklar bu yüzden unutulmazdı

"Başka bir dünya olduğuna yemin edebileceğiniz o açık denizlerin gecesinden çıkıp gelen hayalet geminin sisli şehir caddelerinde, köy mezarlıklarının tarlalarla kesiştiği boşluklarda, çocuk parklarında ve kurgusu boşalmış lunaparklarda, sandalyeleri ters çevrilmiş meyhanelerde, okuyucuları çoktan yokolmuş kütüphanelerin ıssız koridorlarında gezindiğini mutlaka birileri fısıldamıştır kulağınıza. Hatta geceleyin birdenbire havlayan köpeklerin neden ürktüklerini o zaman hissetmişsinizdir. Ya da tüm bunlar uyku ile uyanıklık arasında yaşanan türden bir hayal…"

Hayalet Gemi her seferine bu anonsla başlardı. Sayısı çok da fazla olmayan yolcular, itişip kakışmadan, hatta genellikle birbirlerini fark etmeden, her bir adımında bir şeyler düşünerek ve hissederek ağır ağır ilerlerdi geminin içlerine doğru. Ve hayalet gemi de sadece açık denizleri değil, karanlık caddeleri, çatıları, çöp kutularının içlerini, pencere önlerini, mezarlıkları, eski mektupları, heykelli meydanları, gecekondu semtlerini gezerdi. O gemiyle her yer ve her şey mümkündü sanki. 2002 sonbaharındaki son seferine kadar gezilmedik şehir, uğranmadık hayat bırakmamıştı. Ya da bitmiş her güzel şeyin arkasından yaptığımız gibi, yine fazla dramatik bir sahneye ihtiyaç duyuyorum hatırlarken, abartıyorum. Öyleyse bile bu yaptığım yanlış değil, zira okuru olmayı çok sevdiğim bu derginin bir daha limana uğramayacak olması bana ağıt hakkını, istediğim kadar uzaktan sevme özgürlüğünü fazlasıyla veriyor.

Zaten bu satırlar da Hayalet Gemi'nin son sayısının bir tesadüf sonucu yeniden elime geçmesiyle yazılmaya başladı. -İsterdim ki bu tesadüf şöyle bir sahneyle yaşansın: Seğmenler Parkı'nda bir ağaç gölgesinde oturmuşum, ben toprakla oynarken karşıdaki bankta öğle uykusunu çeken ayyaş güneşten gözlerini korumak için kullandığı dergiyi yana fırlatıp kalkıyor, o kaşınarak uzaklaşırken Hayalet Gemi de bırakıldığı yeri bırakıp bana uçuyor. Böyle olmadı, çok daha tesadüfi bir tesadüftü.- Bilmiyorum, bana doğru uçan Hayalet Gemi'nin bir başka sayısı olsaydı, seyir defterinin kapanışı hakkında bir şeyler söylemeseydi, yine uzun uzun okur ve size de bu dergiyi hatırlatmak ister miydim ama şu anda bu geminin herkesçe bilinmesi, artık sadece "geçmişe yolculuk" anlamına bile gelecek olsa seferlerinden birine bir şekilde katılınması gerektiği fikrindeyim. Hayalet Gemi'yle çıkılan, yazarlarının deyişiyle "yanılsama yolculukları"nın söylediği her şey geçersiz hale gelmiş bile olsa samimiyetin kalıcı tadını hâlâ hissedebiliyorsunuz okurken.

Aslında son Hayalet Gemi'nin beni en çok etkileyen kısmı, derginin kurucularından Murat Gülsoy'un yazdığı *Hayalet Gemi'nin Yolculuğu* yazısında anlattıkları oldu. Bir dergi çıkartmanın, hele de internetin adının geçmediği, tasarım yazılımlarının bugünkü kadar kullanışlı ve yaygın olmadığı, dağıtım şirketlerinin profesyonelleşmediği zamanlarda ne kadar büyük bir emek istediğini anlatıyordu Murat Gülsoy. 67 sayıdır bize ruh takviyesi yapan Gemi'nin bir "teknik işler" meselesi de olduğunu, okurlar belki de ilk kez ve sadece son sayıda fark etmişti. Hayır, bunları lafı Oyungezer'e getirmek için falan anlatmıyorum. Gerçekten ve sadece Hayalet Gemi'den bahsediyorum. Eski bir derginin, geride fotoğrafları kalmış bir yolculuğun aklımda ve damağımda bıraktığı izlerden…

Bir de, eğer bu gemiye hiç rastlamamış olanlardansanız **www.hayaletgemi.com** adresine davet etmek istiyorum sizi. Bir sahafta aniden gözünüze çarpmasının güzelliğiyle, tesadüflerin büyüsüyle, derginin tuz kokan sayfalarına bizzat dokunmanın hazzıyla kıyaslanamaz tabii ki ama böyle bir web sitesi var Gemi'nin. Çıkılan son seferin ardından, önceki limanlarda neler yaşandığı unutulmasın diye ilk sayıdan başlayarak tüm sayfalarını internete taşımak istemişler. Neden bilmem, 54'üncü sayıdan sonrasında bundan da vazgeçilmiş, 54'ten itibaren 68'e, yani son sayıya kadar olan seferleri görmek istediğinizde "çok yakında…" diyor sayfa ama siz tam tersine "artık çok uzakta…" olduğunu hissediyorsunuz.

Macerayı başlatan sözleri yukarıda alıntılamıştım. Şimdi de izninizle yolculuğun son sözlerini eklemek istiyorum buraya, okurlarının zihnindeki açık denizlerde seyrine devam eden Hayalet Gemi'yle yine karşılaşırız umudumu koruyarak:
"Kitapların ve filmlerin sonunda eskiden 'son' diye yazarlardı. O zamanlar bunun nedenini hiç düşünmezdim. Uzun zamandır artık hiçbir şeyin sonuna 'Son' diye yazılmıyor. Sanki artık hiçbir şeyin bittiğine inanmıyoruz. Hiçbir şeyin sonunu görmek istemiyoruz. Hayalet Gemi'nin sonu, görmek istemediğimiz sonlardandı. Ama belki de yeni başlangıçları mümkün kılmak için bazı şeylerin bittiğini kabullenmeliyiz. Sonsuzluk kendi başına bir yanılsamadan başka ne ki… On yıl önce her şey bir yanılsama mı diye sormuştuk kendi cümlelerimizle. On yıl sonra yeniden soruyoruz… Çünkü cevabı bulduğumuz yanılsamasına hiç kapılmadık, soru sormayı sürdürdük. Sürdüreceğimize de inanıyorum ve bu sefer yazımın sonuna küçük çıpa yerine o meşum sözcüğü yazıyorum. –SON– "





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

İddianameler Devri

Bu yazı şakadır desem en baştan, başım belaya girmez, değil mi?

Şu aralar Türkiye bir nevi iç savaş halinde. Ama alıştığımız bildiğimiz bir savaş değil, topla tüfekle değil, iddianamelerle yaşanan bir savaş. Şöyle diyelim; siyasi bir iç savaş. Vakit buldukça sıkılmayıp okuyorum bu iddanameleri. Delilleri görmüyor olsam bile kendimce yargılar veriyorum, iddialar haklı olabilir mi diye (suç değildir bu herhalde). Ciddi iddialar şaşkınlıktan ağzımı açık bırakıyor, saçma iddialarda ise yargının geldiği nokta içimi sızlatıyor. Ama hiçbiriniz bilmiyor ki bu iddianamelerden biri aslında beni hedef alıyor.

DAVACI: Oyuncular adına
Oyungezer Başavcılığı
DAVALI: Tuğbek Ölek
Oyungezer Dergisi Ofisi, İstanbul
DAVANIN KONUSU: Tuğbek Ölek'in yazarlık hayatı boyunca diğer kişilerin oyun zevkine limon suyu sıktığı anlaşıldığından Oyun Yasasının 134/42, 4356/234234 maddeleri uyarınca TEMELLİ OYUNLARDAN MEN EDİLMESİ İSTEMİ
KANITLAR: Davalının oyun oynarken çekilmiş görüntüleri, ekran resimleri ve diğer oyuncularca verilen ifadeler

Tuğbek Ölek'in davaya konu eylemleri
1) Davalının 2006 ve 2008 yılları arasında düzenlenen yazarlar arası müsabakaların tümünde, salt kazanma hırsı ile, oyunlara hile, hurda ve cürüm karıştırdığı tespit edilmiştir. Rakibi ve rakibesi olan tüm yazarlar tarafından, hile ile suçlandığında pişkinlik ile "Aaa.. Öyle mi bilmiyordum" dediği. Guitar Hero oynarken yasak olduğu halde kasıtlı olarak Star Power açtığı, Defcon oyununda sulh eden rakibine nükleer bomba yaptırdığı, atari salonunda rakiplerini kasıtlı olarak bilmedikleri oyunlar oynamaya zorladığı anlaşılmıştır.

2) 16 Temmuz 2008 günü, Oyungezer mecmuası yazıhanesinde, bütün yazarlar keyifle Rock Band oynarken gitarı alıp kimseye vermediği. Gitarı verdiği noktada da mikrofonu alıp, söyleyemeyeceğini bile bile, "Durun size Sabotage söyleyeyim" dediği. Şarkı başlar başlamaz anırmaya benzer garip sesleri yüksek seviyede çıkardığı, ilk mısrada kendini odadan dışarı atan Sinan Akkol ve Kaan Alkın canlarını kurtarırken, odada mahsur kalan Berkant Akarcan, Ali Sönmez ve Damla Pınar Gök'ün yüksek miktarda kötü sese maruz kalarak IQ seviyelerinde ciddi düşmeler olduğu tespit edilmiştir. Ali Sönmez'in embelek olmadan hemen önce son nefesinde cep telefonuyla çektiği görüntüler, bu suça şüphe bırakmaksızın kanıt oluşturmaktadır. Tuğbek Ölek'in takip eden günlerde bu görüntüleri medyaya vermemesi için Ali Sönmez'i baterisini kırmakla tehdit ettiği, mağdurun ifadelerinden anlaşılmaktadır.

3) Tuğbek Ölek'in 2000 ve 2008 yılları arasında diğer yazarlar ile oynadığı tüm çok oyunculu FPS oyunlarında, gereğinden fazla kastığı, kazanmak amacıyla rakiplerinin psikolojisini bozduğu, özellikle Gerisin-Geri-Atak, İnanılmaz Turnuva ve Deprem İki ve Üç oyunlarında, diğer tüm yazarları moral bozacak şekilde marizlediği tespit edilmiştir. Özellikle 2007 senesinde Deprem Üç oyunundaki eylemlerini artırmış, aynı anda beş editöre kök söktürmek suretiyle oyun zevklerine limon sıkmıştır. Davalının bu eylemleri sonucu bütün yazarlar FPS oyunlarından soğumuş, ofiste FPS oynanamaz olmuştur. Ayrıca 2008 senesi içerisinde ofisteki bayan editörleri toplayarak İnanılmaz Turnuva oyununda acımasızca yenmiş, ekran görüntüleri ve skor tablolarından şüpheye yer bırakmaksızın anlaşılacağı üzere açıkça cinsel kıyımcılık yapmıştır.

4) Davalı yeni dergisi Oyungezer'in İmtiyaz Sahibi Sinan Akkol'u, 2007 ve 2008 senelerinde defalarca kandırmak suretiyle elinden oyununu almıştır. Gerek komputer, gerekse konsol başında, "sana telefon var", "Erden seni çağırıyor", "şunu bir saniye tutsana", "aa ne ilginç, dur bir saniye bir şeye bakıcam" gibi türlü bahanelerle oyun kontrolünü eline almış ve her aldığında saatlerce bırakmamıştır. Bu eylemlerin artması üzerine mağdur Sinan Akkol oyun oynayamaz hale gelmiş ve ağır bir bunalıma girmiştir.

5) Davalının oynadığı tüm oyunlarda eğer yeniyorsa rumuzunu "ofcm" olarak yazdığı, ancak ne zaman yenilse "tazedilber", "tavlacıkral", "golatarımdoksana", "a-smurf", "sugarkane" gibi kimliğinin anlaşılmayacağı saçma sapan rumuzlarla oynamaya devam ettiği anlaşılmıştır.

6) Davalı 13 Temmuz 2008 Cumartesi günü katıldığı Safir Yaz Oyunları eğlencesinde, oraya eğlenme amaçlı gelmiş Oyungezer mecmuası okurlarını, Göreve Çağrı Dört oyununu oynamaya zorladığı, oyun içinde gereksiz yere kasarak okurları evire çevire yendiği. Bu sebeple fazlaca frag yemiş okurların Oyungezer mecmuasından soğuduğu. Bu okurlardan Aslı Bingöl'ün yediği fraglar sonrası "Ne zaman oyuna girsem hemen ölüyodum yaaaa" diye uzun süre ağladığı ve girdiği bunalım sonucu Muğla Akıl Hastalıkları Hastanesi'nde müşaede altına alındığı tespit edilmiştir.

Sonuç olarak ve yukarıda ayrıntılarıyla açıklandığı üzere:
Tuğbek Ölek'in 10. senesine giren yazarlık hayatı boyunca asıl emelinin, mecmua yazarlığı yapmak değil, diğerlerinin oyunlarına limon sıkmak, yapay limon suyu bocalamak ve hatta limonlu minik muffincikler yedirmek olduğu açıkça ortadadır. Bu sebeple kendisinin her türlü oyundan ömür boyu men edilmesi, bugüne kadar kaydedilmiş tüm oyun skorlarının silinmesi ve tüm oyun hesaplarının kapatılması Oyuncular adına arz ve talep olunur

Lionel Messi
Oyungezer Başavcısı





POSTA İDARESİ



Güzel mektuplarla dolu bir ayı daha geride bıraktık. Temmuz'da yaz okulu vardı, sıcaklar vardı, giriş ve çıkış cümleleri, espriler ve saçmalıklar vardı. "E bunlar hep vardı, ne değişti?" derseniz, kazın ayağı öyle değil. Oyungezer gibi. Aynı şeyler vardı ama çok farklı. İyi ki de öyle, değil mi? İyi ki de *Ağustos*, o halde. "Mac'te Tasarım" dosya konusunu, Güven N.E.M.'i, Göktuğ "Rüya Tamirleri"ni, Serpil Posta İdaresi'ni... Hımm, bu olabilir aslında. Serpil? *(Mehmet? Ha, birinci yıl güzelliği. Düşünüyoruz Alper ama galiba biraz fazla düşünüyoruz, artık harekete geçmemiz gerekiyor. Yoksa bir yıl-bir ayıncı yıldönümünü kutlayan ilk dergi olacağız-Serp.)*

"DÜNYANIN KARANLIKLIĞIYLA BİR ASKERİN ASLA BİTMEYEN ACISINI BİRLEŞTİREN MGS'YE 'OYUN' DENEMEZ."

BAŞLIK?
Merhabalar Oyungezer dergisi (Posta İdaresi bölümüne bakan kişinin ara sıra değişmesi eskidendi ama temkinli davranalım heh heh), şimdi bol bol giriş cümleleri yazmak vardı ama bir yandan İdaresiz'e gitmek de var ondan kısa keseyim, madde imlerine bezediğim sorularıma, paylaşmak istediğim anekdotlara geçeyim:
Merhaba Alper, nasılsın? Ah, pardon. Burada soruları siz soruyordunuz. Dinliyorum.

1- Sapphire Summer Games'in İzmir ayağına yazarlardan gelen olacak mı? Gelmişken acaba bir röportaj mı kovalasam ne yapsam?
Şimdi bu soruyu Damla'ya sorarsak, "evet, tüm kadro orada olacağız." Ama tek tek yazarlara sorarsak durum nasıl olur bilemiyorum Alper. Kendisine karşı da biraz mahcubuz zaten İstanbul ayaklarına pek katılamadığımız için. Acaba gitsek mi ya? Damla?

2- Goyun'un peluş oyuncağını yaptırmak gibi bir düşünceye sahip mi herhangi bir yazar? Maliyeti çok yüksek olur mu ki? Sırf Goyun sayesinde oyunla alakası olmayıp Oyungezer'e sempati besleyenler var benim şahit olduğum.
Aslında böyle bir oyuncağı sınırlı sayıda üretti Eren, annesiyle beraber. Pazardan yün falan almışlar, kesmişler biçmişler boyamışlar ve harika Goyun'lar yapmışlardı bize yılbaşı için. Aslında belki Eren'in annesini işe alıp seri üretime mi girsek? Eren? Annesi?

3- Derginin birinci yıldönümü yaklaşıyor, maddi durum söz konusu olduğunda hediye istemek saçma olur ama içerik olarak olağanın dışında düşünülen bir şey var mı?
Var. O ay hediye olarak Sinan'la ben Donanım bölümünü, Berkant Anlam Arayışları'nı, Tuğbek

4- NEM'in sayfa sayısı kağıt kısıtlamasından mı 2 tanecik? Yoksa her ay 4 sayfa yazmak Göktuğ'u mu zorluyor? 4 sayfa olduğu ay baya sevinmiştim heh heh.
Fark ettiğiniz gibi köşe yazılarının sayfa sayıları oldukça değişken. Köşe sahiplerinin o ay yazmak istedikleri konu ve miktara göre azalıp artabiliyor. Eh, 4 sayfa köşe yazmak da pek kolay bir şey değil. Göktuğ da, sandığınızın aksine, bir insan. Sanırım. Biz kendisiyle yüz yüze tanışmadık gerçi henüz. Göktuğ?

5- Tam PSP aldım, dergide PSP içeriği yayınlanmaz oldu. Çok bahtsızım. Eski sayılardaki tüm PSP içeriğini hatmettim, yenisi lazım. Ama zırt pırt oyun almıyorum, oyun incelemeleri de kesmez belki (kırdırmadım da yazılımı, uzun süre de kırdıracağımı sanmıyorum). Neyse, bununla ilgili soru sorayım, GPS modülünün Türkiye'ye resmi olarak gelme gibi bir ihtimali üzerine neler söylersin? Gittigidiyor'dan ne idüğü belirsiz bir şey almak istemiyorum. Gerçi PSP'nin kamerasını aldım Parmakbas.com'un hakiki dükkanından (bu mektubu yayınlayacaksan ve reklam olacaksa altın makasına kuvvet diyorum heh heh, İzmir, Alsancak Gündoğdu Meydanı'ndaki dükkan) ama onda da yanlış anlamadıysam sadece Amerika ve Kanada için geçerli bir garanti vardı.
Ben cevapsız kaldım bu sorunun her bir kısmına. En iyisi bir bilene soralım. Bilen? *(PSP incelemelerine devam ediyoruz, seçmece oyunlar oldukları için, az oyun alan biri olarak işine yarayacaktır bence. GPS modülü konusunda da Sony Türkiye'den bir açıklama kopartamadık ama ihtimal hep var. –Serp.)*

6- GTA'nın PSP oyunlarında ölümsüzlük hilesi yokmuş, böyle de beceremiyorum. O yüzden hemen onu almak yerine EA Replay aldım. Bunun da suyunu çıkarınca yeni bir şey alacağım. Sence ne yapmalıyım?
EA Replay 2'yi al =) Ya da dur, koskoca Slayerrr'sın sen, hilesiz GTA'dan mı korkacaksın? Liberty City'i al sen. Rockstar?

7- PSP oyunlarının fiyat politikası çok garip. GTA gibi devasa yapımlar 50-60 YTL arasında satılırken teknik olarak bence onun yanından bile geçmeyecek Ratatouille ve Winx Join the Club 100 kağıdın üzerinde. Çok mu eğlenceliler hakikaten (Winx öyledir belki :P) yoksa fiyat belirlenmesinde tamamen isim haklarına mı bakılıyor? Ya da bir oyunun yeni çıkması dışında fiyatlandırma konusunda bir başka etken var mıdır ki? Mesela yanlış hatırlamıyorsam NBA Live 2007'nin PSP sürümü 2008'den daha pahalıydı bir yerde.
"Çok eğlenceliler", evet, belli bir yaş grubu insan için. Ve o yaş grubu insanın daha fazla üyesi babasına/annesine oyun aldırabiliyor (ama NBA 2007'nin 2008'den daha pahalı olmasının mağazanın salaklığından başka bir açıklaması olduğunu sanmıyorum). Baba?
Anekdottan ziyade soru oldu ama olsun sonra yine bir mektup yazarsam bulurum ona da bir anekdot. Nice sayılara diyor, kadehimi bun'çün kaldırıyorum azizim.

Günlük hayat adıyla Alper Demirci, forum adıyla slayerrrr...
Biz de kadehimizi sana kaldırıyoruz Alper, teşekkür ederiz uğradığın için. Niçin? (başka bir şey bulamadım).

SETİ YAYINCILIK DERS KİTABI İŞİNE GİRİYOR
Sevgili Oyungezer ahalisi ve pek hürmetli, değerli, sevgili, saygılı, espirili Mehmet Kentel. Sizin çok eski bir takipçinizim, uzun zamandır yazmayı düşünüyordum ama fırsat olmadı...
Demek çok eski takipçimizdin ha? Anaokulunda ben kızlarla evcilik oynarken uzaktan bizi dikizleyen çocuk sen miydin Onur doğruyu söyle?

Neyse sorulara geçiyim:
1- GUN 2 hakkında elinizde bir bilgi var mı? Ben çok sevmiştim GUN'ı.
Ah, ne çok beklemiştim GUN'ı. Elbette çok bekleyip de incelemesini/ön incelemesini benim yazdığım onlarca oyunun kaderini paylaştı o da: Hayal kırıklığı. GUN potansiyelini kendi kendine tüketen bir oyundu maalesef. Ona yazdığım incelemenin son ara başlığı "KISMET GUN 2'YE" şeklindeydi. Oyun dünyasında GUN 2 hakkındaki tek bilgi bu, üzgünüm (yani çıkmayacak).

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Olympic Games Beijing 2008'den geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Ağustos günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

-Monşer Ahmet beni buraya çağırırken bir deterjan reklamında oynayacağımı söylemişti ama bu çamaşırların hiçbiri beyaz değil? Bu işte bir terslik var..



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Tuğçe "solitaire" Kara

2- PlayStation'da GTA'ya benzeyen bir oyun vardı, Bully diye. O PC'ye çıkacak mı?
Bir gün her oyun GTA'ya mı benzeyecek? Daha da kötüsü, bir gün her oyun GTA'nın içindeki mini oyunlar mı olacak sadece? Kimbilir. Bildiğim tek bir şey var. Bully PC'ye çıkmayacak. Ama ilgilenenler için, oyunun 360 ve Wii versiyonları bu senenin başlarında çıkmıştı.

3- Benim PC'de STALKER oynarken gökyüzü çok saçma gözüküyor, ağaçların yansımalarını filan görüyorum gökyüzünde. Ekran kartım GeForce 7400.
Programcılar bu yansıma efektlerini o kadar abartıyorlar ki neyin nereden yansıyacağı belli olmuyor. Hiç unutmuyorum bir keresinde Gordon Freeman'ın kafası Alyx'in... Öhöm. Evet, ekran kartın GeForce 7400.

4- Sizi ziyarete gelmek istiyorum, İzmir'de oturuyorum ama önümüzdeki günlerde İstanbul'a geleceğim. Böyle bir şansımız var mı?
Nasıl desem Onur, normalde böyle mektup üzerinden randevu ayarlayan tiplerden değilimdir aslında. Aman neyse, ne kadar kötü olabilir ki? İstanbul'a gelince ofis numaralarını ara, eğer ofisteysek ve dergi yetiştirme telaşı içinde değilsek kolalarını bekliyoruz. Seni de tabii.

5- Bir de bu dergide sihir falan mı var insan bitirmeden elinden bırakamıyor? Bunu ders kitaplarıma da yaptırmayı düşünüyorum.
Aslında kendimizdeki potansiyeli biz de fark etmiş durumdayız Onur, yakında yeni yayınlarla piyasada olacağız. "Oyungezer yazarlarından SUDOKU- Bitirmeden bırakamayacaksınız", "Oyungezer yazarlarından oda toplama seti- Bitirmeden bırakamayacaksınız", "Serpil Ulutürk'ten sigara pakedi- Bitirmeden bırakamayacaksınız", "Sinan Akkol'dan kötü espri seti- Bitirmeden bırakamayacaksınız"... gibi. Espriyi anladınız.

İnşallah sizi sorularımla sıkmamışımdır. Esenlikle kalın (Elbet Bir Gün Buluşacağız - Zeki Müren).
Onur Ayakdaş

Sen bizi hiç sıkmadın, biz de seni hiç sıkmadıysak hiç mesele yok (Bir Ömür Yetmez – Müslüm Gürses).

GAZETECİ ADAM'LA "İRONİ"NİN DAĞLARINDA

Merhabalar Oyungezer dergisinin çalışanları ve eski dostlar;
Öncelikle yeni derginiz hayırlı uğurlu olsun. Siz eski işyerinizden ***[ben işyeri olarak tanımlamazdım ama, olsun-MK]*** ayrıldığınızda çok üzülmüştüm çünkü sizi hiç yakından görmesem de bir abla, bir abi gibi yakın hissediyordum kendime. Ama kısa süren bir ayrılıktan sonra gazeteci adamın ***[Journalistman! Vaov!-MK]*** sayesinde tekrar buldum sizleri, "bu kadar ironi yeter" diyorum.
Ne kadar ironi? Hani?

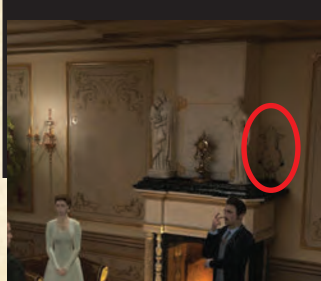
Sorularıma geçmeden önce sizi tekrar nasıl bulduğumu anlatmak istiyorum, bayiye dergi almaya gitmiştim (anladınız siz onu) aldım dergiyi, parasını ödeyecekken gazeteci adam "Oyungezer alsana, o daha kaliteli dedi". Eve gittim, otururken aklıma geldi "internetten bir araştırayım şu dergiyi" dedim ve sitenize girer girmez sizle karşılaştım, o an nasıl mutlu oldum bilemezsiniz. Neyse fazla uzatmayayım, gerçekten de kendi çabalarınızla harika bir dergi hazırlamışsınız, her sayfasından kalite akıyor umarım bu birlikteliğimiz bir daha bozulmaz. Şimdi sorularıma geçebilirim sanırım.
Ya o "gazeteci adam" biraz manyak sanırım, bütün müşterilerine "Oyungezer alsana" diyormuş. Şu ana kadar Oyungezer'i bayisinin yanlış yönlendirmesi sonucu alan sekiz Formula 1 dergisi okuru, dört ev dekorasyon dergisi okuru, yirmi iki gezi dergisi okuru (bu mantıklı) ve iki de Japon ofisimizi bastı. Japonlara el koyduk bize Japonca öğretiyorlar animeler için.

1- Bu sene ÖSS'ye girdim, Arkeoloji yazmayı düşünüyorum sizce nasıl? Yurtdışında falan iş bulabilir miyim?
Lisedeyken en büyük hayallerimden biri zengin bir kadınla evlenip arkeolog olmaktı. Dolayısıyla arkeoloji yazacak olmana çok sevindim. Peki zengin kadın işini ne yapacaksın? Şaka bir yana, Türkiye arkeoloji bilimi için çok uygun bir ülke tabii ama yeterli kaynak pek fazla yok, yurtdışı her zaman daha iyi bir seçenek olabilir para kazanmak için. Umarım şansın yaver gider de hem bu güzel işi yapıp hem de karnını doyurabilirsin. Tabii şu şansa her meslekte ihtiyacın var (bir tek dergicilikte yok, of ne biçim para kazanıyoruz var ya!) [tamamen uydurma].

2- Stalker posteri verebilir misiniz?
Veremeyiz. Aslında isterdik ama Stalker posterlerini nereye kaldırdığımızı bulamıyoruz (espriyi anladınız di mi :).

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Ve Erden yine kazandı! Üstelik bu kez kazanmak için Goyun'u öyle bir yere sakladı ki, neredeyse kendisi bile bulamıyordu. İşte, Temmuz sayısındaki 21 Goyun'un en gizli saklısı:




Arkeolog olmak için büyük bir şöhreti kaldırabilmek gerekli. Bazen.

3- Benim bu UFO'lara acayip ilgim var, acaba aranızda UFO'lara inanan var mı?
Tanrı'ya inanmak gibi UFO'lara inananımız yoktur herhalde ama genel olarak "neden olmasın ki" diye düşünüyoruz sanırım bu konuda.

Şimdilik sorularım bu kadar umarım yayınlarsanız, size tekrar yanımızda olduğunuz için teşekkür ediyor ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Kendinize iyi bakın...
Murat Utku Keskin

Ortaokulda iki arkadaşım vardı, bunlar birbirlerine çok yakındılar ve birisinin adı Murat, diğerinin adı Utku'ydu. Onlar sen misin acaba? Neyse Sevgili MUK, biz de sana teşekkür ediyoruz, sevgiler...

SİYASETÇİLER ARASINDA

Selamlar Sayın Mehmet Kentel ve tüm Oyungezer çalışanları (özellikle Sinan Abi'ye selamlar). Nasılsınız? İyi olduğunuzu varsayarak devam ediyorum (Gerçi geçen ay mektupları cevaplarken sen bayağı bir keyifsizdin Mehmet. Umarım yurtdışı iyi gelmiştir).
Aa? Öyle miydim? Sıcak çarpmıştı biraz ama o kadar da kötü değildim ya. Üzüldüm şimdi. Yurtdışına da çıkmadım ki daha... Gelecek ay... Amanın... Ühü.

Mektubumu önce kağıda yazdım sonra da bilgisayara geçirdim. Bilgisayar başında nedense düşüncelerimi yoğunlaştıramıyorum. Hem kalemle yazmak daha duygusal oluyor (sevgiliye mektup yazar gibi :).
Aslında biliyor musun bende de öyle olur, tam olarak seninki gibi olmasa bile. Ben de yazdığım şeylerin çoğuna kalem ve kağıtla başlarım. Elim çok daha işlek olur elinde bir kalem, özellikle de kurşun olanından varsa. Sonra elbette klavyeye geçerim, kelimelerimin yerini 1'ler ve 0'lar alır, ruhumuz duymaz...

1- Temmuz sayısındaki Tuğbek Abi'nin yazısının başlığı "Eski dost düşman olmaz" değil de "Eski sevgili dost olmaz" olsa daha iyi olmaz mıymış?
Neden ki? Eski sevgiliden gayet dost da olur. Sonra eski sevgili olan dosttan gayet yeni sevgili de olur. Sonra eski sevgili olan dosttan olan yeni sevgiliden gayet de... Neyse ya bunlar detay,

İDARESİZ

1.benim dayım aradı hangi dayım?
cvp:dönülmez akşamın ufkundayım
kötü espri oldu farkındayım
onur ayakdaş
-Beni de Onur aradı.
-Hangi onur?
-Curse of Fëanor.

merhaba sevgili oyungezer ailesi
size kısa bi sorum olcak benim boyum 1,50, kilom 49, 15 yaşındayım. ayyakkabı numaram 40. ama kalın çorapla 41de giyerim. gözlerim bozuk, 2.5 numara ama kulaklar saglam maşallah. işte sorum; bu bünye Crysis'i kaldırır mı? eğer çalıştırmazsa sisteme nasıl eklemeler yapabilirm? gözlük falan taksam, kilo alsam olur mu? yardım edin lütfen. teşşekürler. saygılar.
hayırlı işler
sercan sorrowblade
Bu bünye daha neleri kaldıracak Sercan, Crysis ne ki? Sen canını sıkma, istersen her şeyi kaldırırsın.



OGZ YAZARLARI VE İĞRENÇ ÇOCUKLUK YILLARI

Benim aklımdaki "Oyungezer yazarı" imajı şöyle: Bence siz sürekli bilgisayar başında oturan, artık gözleri kanla dolan, geberene kadar konsola takılan, kaba etiniz sanki sandalyeye Japon yapıştırıcısı ile yapıştırılan kişilersiniz.
Bizi bu kadar sevdiğini bilmiyordum Barış Mert, gözlerim yaşardı. Allah'tan her tarafımı yağ kaplamış durumda da gözyaşlarım yere dökülmüyor, vücudumun katmanları arasında buharlaşıyor. Zaten konsola takılmaktan geberdim, kaba etimden de garip sesler çıkıyor, sanırım bir Japon'un üzerine oturmuşum.

Sizin kesin çocukluk yıllarınıza dönmek lazım, yoksa vay halimize. Tabii aslında bu bizim için iyi bir şey. Her ay sıkılmadan okuyacağımız bir dergi çıkarıyorsunuz ama lütfen bizi mutlu etmek için sosyal hayattan vazgeçmeyin=) Acaba yanılıyor muyum belki siz de normalsiniz? Neyse yanılıyorsam hadi buna cevap verin de görelim!!
Barış Mert "Altorparia" Çobanoğlu
Evet, evet. Normal değiliz şüphesiz. Sizi mutlu etmek için vazgeçtiğimiz şeyler var ama bunu yaparken biz de mutlu oluyoruz. Hele dergiyi çıkartmak için öyle sağlıksız şeylerle besleniyor, o kadar çok kalori alıyoruz ki değmeyin keyfimize. Serpilcan şu süper-yağlı, genetiğiyle oynanmış tavukumsu kanatlardan uzatsana, lahmacunla çok iyi gidiyor. Neyse yanılıyorsam sen de buna cevap ver de görelim Barış Efendi! *(Açlıktan gebersek, ka Jabba etlerimiz safi kemiğe dönüşse ve lahmacunla cidden iyi gidiyorsa bile [cidden iyi mi oluyo?] o mutant tavukları yemeyeceğiz Mehmet. Dergideki tek yasak bu-Serp.)*



Serpil genetiğiyle oynanmış tavukları OGZ ailesine yasakladı.

önemli olan ortada bir sevgili var ve "işte sevgili, bir tek sevgili, nasıl değiştirir dünyanın gerçeğini..." diyor Murathan Mungan.

2- Geçen aylarda "The Lost Crown"u oyunu incelemiştiniz. Puanı 7'li bir şeydi. Birazcık az olmamış mı? Çünkü uzun zamandır atmosferi öyle iyi "konulu oyun" (!) oynamamıştım. Oyunda deniz kokusunu, denizin nemini ekran başından hissettim diyebilirim. Ayrıca -spoiler vermek gibi olmasın- oyunun bir bölümünde insanlar bizi yaptığımız bir şeyden dolayı dışlıyorlardı. Orada gerçekten dışlanmış gibi hissetmiştim.
Bazı oyunlar var ki dergiler ne kadar vasat puanlar vermiş olurlarsa olsunlar üzerimizde çok derin izler bırakıyor. Mesela Cyro'nun aptal bir adventure'ı vardı "Versailles" diye, çok da kötü bir oyundu ama kardeşim ve babamla saatlerce çözmeye uğraşıp pek de keyif almıştık, hala hatırlarım. Dolayısıyla puanı boşver, önemli olan dış güzelliği. Aman... Neydi ya? Hah, ruh güzelliği, ruh (çok yalan).

Bu bir soru değil gerçi ama Oyungezer'i hazırlarken ortaya çıkardığınız iş eskiden yaptığınız işten birkaç gömlek üstün bence. Bu belki eski zamanlardan sıkıldığımdandır ya da şu sıralar olgunluğunuzun doruk noktasında olduğunuzdandır bilemiyorum. Ancak kendi adıma şunu diyebilirim ki OGZ'yi "tatlı ve çekici" kılan barındırdığı ayrıntılar. Derginiz bu anlamda "küçücük fıçıcık, içi dolu turşucuk", her tarafından bir şeyler fırlayıveriyor :) Bu kaliteli çizginizden şaşmayacağınızdan da eminim.
Kesinlikle katılıyorum söylediğin şeye. Eskisinden çok daha iyi bir şey yapıyoruz Oyungezer'le. Çok daha farklı, çok daha sesli, çok daha renkli, çok daha sürprizli. Yani insanın kendi dergisini övmesi olmaz ama elimize sağlık be Abdurrahman!

Bu sorum sana geliyor Mehmet. Siyaset Bilimi okuyordun sanırım. Ben de Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler okuyorum. Bu sene ilk senemdi ve benim için pek iyi geçmedi. Önümüzdeki sene daha "parlak" bir öğrenci olabilmem için neler yapmamı tavsiye edersin? Bu yönde kendimi nasıl geliştirebilirim? (anne-baba tavsiyeleri pek etkili olmadığından kapına geldim Hacı Mehmet Efendi :)
Evet Abdurrahman ben de siyaset okuyorum. Hazır siyaset okuyan birini bulmuşken sorayım, ne olacak bu memleketin hali? Peki senin halin ne olacak? N'apacaksın o dersleri? Okuman lazım Abdurrahman, bir de bol bol yazman. Ya da belli bir ücret karşılığında o işleri yerine ben yapa-MAM tabi ki! Ne ahlaksız bir teklif bu böyle! (0535 37...)


Nerede şu bize az puan veren dergi?

Mektubum biraz uzun oldu kusura bakmayın. Yakında yine uğrarım buralara. O zamana kadar kendinize çok çok iyi bakın. Sevgilerle.
Abdurrahman "AK_Lampard" Keskiner
Sen de iyi bak kendine Abdurrahman, teşekkür ederiz bize katıldığın için.

YILAN GİBİSİN ÇANTA YAPMAK İSTİYORUM

Merhabalar Posta İdaresinin Yılmaz Bekçisi Sayın Kentel, Yüce OyunGezer Konseyi Başkanları ve Üyeleri, **Siz de Bay Snake olmalısınız. Nokia 3310'dan, değil mi?**

Derginin ne kadar muhteşem olduğundan, sizleri ne kadar çok sevdiğimizden bahsetmeme gerek yoktur herhalde. Sevmesek klavye tıkırdatıp size mail atmayız değil mi? (gerçi bu benim OGZ'ye ilk mailim ama olsun bir yerden başlamak gerekiyor tabii.)

Aslında gerek var Snake, biz sizden gelen güzel yorumlarla besleniyoruz, yiyoruz onları. Gerçekten.

Son birkaç haftayı MGS4'den "Leaked Theme"i dinleyerek ve içim içimi yiyerek sadece MGS4'ün nasıl biteceğini, Snake'in ölüp ölmeyeceğini merak ederek geçirdim. MGS4'ün yayınlanan ilk videosunu hatırlıyorum da, Snake'in yaşlandığını görünce "N'oluyoruz ya?" demekten kendimi alamamıştım. Sonra MGS4'ün Snake'in son oyunu olduğunu öğren-


Sıcaktan bunalan okurlarımız ne yapacaklarını şaşırdı.

GEZENTİ

Bu ay Gezenti resmini seçerken hiç olmadığı kadar çok zorlandık. O kadar güzel resimler, o kadar başarılı çalışmalar gelmişti ki... Neyse, sürprizi bozmayalım, birkaç sayfa sonra göreceksiniz zaten. Size bu arada zar zor seçmiş olduğumuz birincimizi açıklayalım: Yaratıcılığı, tekniği ve resmin kalitesiyle bizden tam puan alan Barış Kavas, Gezenti ödülünü ikinci kez kazanan ilk okurumuz oluyor. Kendisini kocaman kutluyoruz, hediyesini tabi ki Jedbang'den gönderiyoruz.



mek hayatımın en kötü anlarından biriydi. Snake'in ve MGS'nin bittiğini öğrendiğimde kendimi çok kötü hissetmiştim. (Snake olmadan MGS eksik olacaktır bence.) Bu ay haberini sizden aldığım Diablo III bile beni MGS4 kadar heyecanlandırmadı. Devamını iple çektiğim bir oyun bile MGS'nin yanında sönük kalıyor işte. Çünkü MGS bir oyun değil; içinde kanın, paranın, ölümün olduğu epik bir hikaye. Ona oyun sıfatını kazandıran özellikse etkileşimli olması. MGS karanlık bir oyun. Madalyonun öbür yüzü, Dünya'nın karanlık tarafı. Ve tüm bu özellikleri bir askerin dinmeyen acısıyla birleştirdiği için epik bir hikaye. Bu yüzden MGS'ye "oyun" demek yüzeysel olacaktır. Bildiğimiz tüm epik destanlar iyi ile kötünün bitmeyen savaşını anlatır durur. Ama MGS serisi bizi bu savaşın içine çeken, dahası savaşın içindeki bütün olumsuz örnekleri, bütün karanlık öğeleri hayatımıza sokan bir yapım. MGS serisi işte bu yüzden epik.
Vaov! Seninki de epik ve lirik bir MGS güzellemesi oldu Snake, ağzına, kalemine sağlık. Bir sanat eseri, yaratıcısı, kahramanları, hayranları, hep beraber büyük bir destan yazdınız geride kalan şu 15 senede. Dünya sanat tarihi sizi unutmayacak, buna emin olabilirsin. Ne diyorduk? (ehe=)

Neyse şimdi sizler için hazırladığım birkaç soru var.

1- Ne zaman geliyor bu mendebur Diablo III? Kafayı yiyeceğim oturduğum yerde Sayın Kentel. Bu arada Tuğbek Abi'ye selamlar. Yazısını okurken çok eğlendim valla. Ve şunu da farkettim ki yıllar önce kafalarımıza değil kalplerimize çaktığımız o Soulstone'dan kurtuluş yok. Öyle veya böyle bir gün Diablo bizi bulacaktı ve çok şükür ki o günlerin çok yakın olduğunu artık biliyoruz.
Şeytanın kendilerini bulacak olmasını "çok şükür" nidalarıyla karşılayan bu yeni nesli ne yapmak lazım bilmiyorum. Diablo 3'ün çıkmasına daha çok var. 2010 diyelim bence, var mı arttıran?

2- Zamanın birinde Alan Wake diye bir oyun duyurulmuş idi. Hiç ses seda yok Alan Wake'ten. Patlamış olabilir mi?
Birkaç ay önce bu soruya "Remedy'nin ne yapacağı belli olmaz" diye cevap veriyordum ama artık benim de ümitlerim iyice azaldı. Oyundan 2006'dan beri haber alınamıyor. Alan'ın sağlığından endişe etmeye başladım.

3- Bir de bu MGS 4 PC'ye gelmez herhalde. Yani Hideo-san bizi şaşırtıp, "Süpriiiiiiiizzz! MGS4'ü PC'ye çıkartıyorum" demez herhalde. Yoksa der mi? Siz ne dersiniz?
İmkanı yok, hayatta olmaz, izin vermiyorum. Sony PS3'ümü çiğnemeniz gerekir (Allah'tan PS3'üm yok).

4- Bu yakınlarda çıkacak, şöyle yeni neslin tüm nimetlerinden faydalanacak, hem hikayesi hem de oynanışı sağlam olacak, aynı zamanda da korkuyu iliklerimizde hissettirecek bir oyun haberi verirseniz çok bahtiyar olacağım. (-Alan Wake?)


Söylentilere göre Alan bu kazadan sağ kurtulamamış. Yetkililerden açıklama bekliyoruz.

O oyunu sen bize söyle, biz sana neler veriyoruz bir bilsen... *(Wii'ye çıkacak olan ponpon kız takımı oyunu All Star Cheer Squad var mesela, oyunun kendisi kadar Jesuskane tarafından incelenmesi ihtimali de korkuyu iliklerimizde hissetiriyor. Bir de onun kadar değilse de yeni Aliens'tan da ümitliyiz.-Serp.)*

Size bol klimalı günler dileyerek huzurlarınızdan ayrılırken başarılarınızın devamını diliyorum.
Sürç-i lisan ettiysem affola.
Oyungezer Forumları'ndan, Snake
Teşekkür ederiz, biz de yavaştan kapatıyorduk. Herkese selamlar, sevgiler.

Ah, evet, "arkası dün". Siz gelecek ay Posta İdaresi'ni okurken ben Bordeaux'da olacağım dört aylığına, eğer bir terslik olmazsa. İstibdat döneminde Fransa'ya kaçan Jön Türkler gibi olmadıysak bana da Mehmet Paşa demesinler, baksanıza, Yiğitcan Amerika'da, Muder Avusturya'da, Göktuğ desen hep Amerika'da. Giray desen o da Amerika.

"Ben" desem, neyse demeyeyim. Daha buralardayım. Siz de kalın.

Gelecek ay görüşmek üzere,

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

DOLMAYAN KOTA, DOLDURMAYAN ÇOCUK

Selamlar Oyungezer ailesi. Her ay muhteşem bir dergi çıkarıyorsunuz, her neyse zaten heyecanlıyım sorularıma geçeyim.
Bir gün, bir gün mutlaka çözeceğim. "Muhteşem dergi"- "zaten heyecanlı olmak" - "sorulara geçmek" arasındaki zorunlu mantıksal sıralamayı bir gün mutlaka çözeceğim. Beni yenemezsin Posta İdaresi!!!

1-GTA 4 ne zaman PC'ye çıkacak?
2008 kışında, çok eminim son kararım ama sanki böyle hafiften de "keşke %50 joker hakkımı 100 milyonda harcamasaydım" diyen adamın kararlığındayım. Saygılar.

2- Acaba Devasa Online'lar internet kotasını doldurur mu? Doldursa bile bu boyut nedir? Bu arada sadece Silkroad Online oynuyorum.
Devasa Online'lar internet kotasını doldurur. Bu doğanın kanunu. Ama çok da doldurmaz. Bu da Silkroad'un kanunu. Ama kotanın kaç GB olduğunu bilmeden ne desek boş. Bu da Posta İdaresi'nin kanunu. Gördüğünüz gibi burası bir hukuk idaresi bayım. İdare hukuku vardı bir de di mi? Tey tey...

3- Crysis 2 veya Bioshock 2 ne zaman çıkıcak?
"Veya" derken? "Birisi çıksın da diğeri n'olursa olsun" mu, yoksa "birine cevap versin de diğerini sonra düşünürüz mü"? Neyse, ben görevimi yapayım: Crysis 2'yi bilmem ama Crysis: Warhead birkaç ay sonra çıkacak. Bioshock 2'nin resmi çıkış tarihi 2009'un başı ama biraz daha ötelenirse şaşırmayalım.

4- PC'ye Star Wars oyunu geliyor mu? Ne zaman?
In a PC, far, far away. Far, far away. Far, far away. Faye Dunaway! Ne kadın ama... (Feci kafa karıştırıcı KOTOR devasa online'ı için önceki sayfalarımızda biraz dolaşabilirsin.)



-Önümüzdeki ilk Star Wars filminde Padme'nin gençliğini canlandıracağım.

Sorularımı lütfen cevaplayın, dergide yayımlamasanız da olur. Hepinize iyi çalışmalar. Bizi Oyungezer'siz bırakmayın. Bu arada Devasa Online sorusunu lütfen dergide yayımlayın, ailem kotayı doldurmadığına inanmıyor.
Baturhan "The Dark Master" Atalay

Mektubunu yayınladık da bu senin kota davan için iyi mi oldu kötü mü oldu bilmiyorum. Neyse önemli olan doğrunun kazanması (ha?). Sevgiler Baturhan Karanlık Usta.


-İşte o büyüyü yapmasaydınız kotanız dolmayacaktı.

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



SERİN SULAR-DAN...

Tatilcileri kıskanıyorum! Evet, kıskanıyorum çünkü çıkamadım! İş güç, o bu şu, onlar bunlar şunlar derken Ağustos'a girdik, ben ayağımı denize sokamadım. Haliyle sinirli sinirli dolaşıyorum. Bir haftasonu şu naçiz bedeni atayım bir yere diyorum ama bir buçuk, iki günden ne olur, anca ıslanırım diye cesaret edemiyorum. Ben de huzuru oyunlarda aradım yine bu ay [çok farklı bir şey söyleyeceğim sandınız değil mi:)]. İçlerinden en eğlenceli olan Space Invaders Extreme'in PSP versiyonunu yazdım sizler için (edindiğim gözlemlere göre DS versiyonu daha iyiymiş PSP'ye göre). E haliyle MGS4 oynadık, oynuyoruz, orada da pek aradığım ferahlığı bulamadım. Judas Priest konserine gittim, tabiri caizse "hacı" oldum, öldüm bittim ama daha çok ısındım diyebilirim. Çöle düşmüşler gibi karpuza sarılayım dedim, o da kısa süreli ferahlık sağladı. Muhtemelen siz bu satırları okurken de Metallica gazisi olmuş olacağım... Yani Temmuz'u ummadığım şekilde arkamda bırakıyorum ve Ağustos'ta Noel Baba'dan kendime bir Bodrum tatili rica ediyorum (e sıcak, güneş, beyin yani).

Bu ay Yiğitcan sizler için biraz çigi dışına çıktı ve Pokemon evrenini ayağına kadar getirdi. Kendisinden çok şey öğreneceğimiz bir gerçek, zira ben toplasam 10 tane bölümünü, iki tane de oyununu oynamışımdır (tasoları da vardı yalan olmasın). Keyifle okuyacağınız garanti. Karakter dosyamızıysa ihtiyaçlarıma göre şekillendirdim ve **Sub-Zero**'yu çağırdım. Buzlarınla dergiyi ve sayfaları dondur dedim, yok dedi, olmaz dedi (bu köşeye eğer istediğiniz bir karakter varsa bana bildirebilirsiniz). Geçmişe ışınlandığımız bölümümüzdeyse 1980'lerin başına, oyun dünyasını derinden sarsan o **"vurgun"**a gittik... Gitmek dedim de, ben en iyisi Gotham City'ye gideyim, sizler de yavaş yavaş sayfaları çevirip retrollica ihtiyacınızı giderin. Görüşmek üzere efem.

Ayın önerileri
Assembly (Ji Jie Hao)'yu izleyin, izlettirin.
Buzlu elmalı bitki çayı için, içirin.
R.E.M. konserini bekleyin, bekletin (bu olmadı).
duslervekabuslar.blogspot.com'da filmlerle eğleniyorum, okumak isterseniz.

-VOLKAN TURAN

THE C=BAT???

"Nedir bu kelime oyunu" diye düşünmek, yerini birazdan şaşkınlığa bırakacak, zira ben bir hayli şaşırdım. Geçen aylarda C64'e Guitar Hero gitarının ve oynanabilir parçalarının aktarıldığını göstermiştik (şaşırmıştık haliyle). Bu seferki ürün ise beyzbol sopası. Ama sıradan bir beyzbol sopası değil bu. Wii'deki WiiSports'u bilirsiniz. Wiimote'u sallar ve topa vurursunuz. Huzurlarınızdaki cihaz da bu işe yarıyor. Parallax Propeller ve Accelerometer'ın C64'e ve sopaya yerleştirilmesiyle, Wii'ye benzer bir atmosferi C64'te yakalamışlar, bravo! Üstüne *Street Sports Baseball* oyununu oynamışlar ki, değmeyin keyiflerine. Yapan kişi zaten tam bir sayko, yakında kendisini C64 ile birleştirecek. Video ve detaylı bilgi için: http://learn1thing.blogspot.com/





STREET FIGHTER 4 ÇIKTI!

Çıktı ama arcade salonlarına. Temmuz'un ortasında Japonya'da, Temmuz sonu da Amerika'da salonları şenlendirmeye başlayan SF4'ün dillere destan olabileceğini ciddi ciddi düşünmeye başladık (özellikle E3'teki gösterimler sonrası). Az kaldı... (Uyarmak istedik).

SONY JAPONYA'DA ÖTÜYOR!

iMode Japonya'nın ünlü wireless internet servis sağlayıcılarından biri olan ve cep telefonları da bulunan iMode'u bilirsiniz. Kendilerine ait on binden fazla web sitesi, yüz bin kadar da hayran sitesi olan iMode'a Sony büyük bir kıyak geçmek üzere. 30 Eylül'e kadar Sony tarafından iMode telefon kullananlara özel hazırlanmış siteden PlayStation oyunları indirilebilecek (gerçi içlerinden bi *Arc The Lad* fena değil). Hem de sadece aylık 3 dolar gibi bir fiyata. Biz neden sevindik, bilemedim, gaza gelmişim ama buralarda da günün birinde öyle şeyler olamaz mı?



Spiker: Sayın Mustafa. Niye bu kadar kızgınsınız?
Mustapha: Nasıl kızgın olmayayım sayın Dündür. Yıllardır Cadillac & Dinosaurs adlı oyunumuza "Mustafalı" dendi. Hep ben gösterildim. Çocuklar parmak uzatıp "Bak anne, bu Mustafa o Mustafaaa" dedi alay ettiler, sarı şapkamı alıp kaçan da oldu. Geri kalan 3 arkadaşım alındı, küstü, gitti.
Spiker: Peki, sayın Haggar, siz niye ağlıyorsunuz, boyunuza posunuza yakışıyor mu?
Haggar: Ya sorma kirvecim, aynı şeyden ben de şikâyetçiyim, bizim oyunumuz olan Final Fight'a da "Hagar" deniliyor. Kaç kere dedim, ben yapmadım oyunu, Capcom'dan arkadaşlar yaptı, anlatamadım. Hem tek G ile değil iki G ile yazılır yahu adım, onu doğru yazın bari! Sinirlendim bak!
Spiker: Peki şimdi ne yapacaksınız?
M & H: Tak etti canıma yalnız her gece, içiyoruz yine bu gece, Allah beaa!



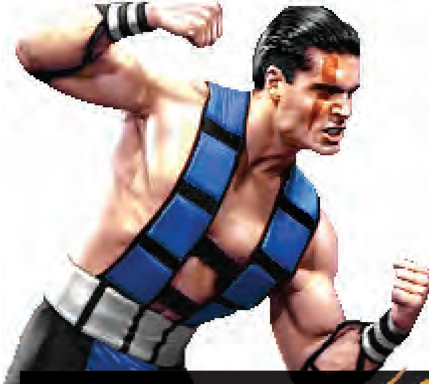


Sub-Zero

BUZLU KAFA NASIL ALINIR? -VOLKAN TURAN

On dört adet Mortal Kombat oyununda boy gösteren **Sub-Zero** yani Sıfırın Altında, eminim ki çoğu MK hayranının gözde dövüşçüsüdür. Açıkçası benim ikinci sıramda olsa da (Scorpion'u daha çok severim), Sub-Zero'nun hakkını yememek lazım. Gerek görsel olarak gerekse de hikâyesi bakımından Sub-Zero'nun hayran sayısı neden bu kadar fazla, anlayabiliyoruz.

Sanıldığının aksine, gerçekte iki tane Sub-Zero vardır. İkisi de Earthrealm'da doğmuş, buz gücü üretme ve kontrol etme yeteneğine sahip birer Outworld yarışı olan Cryomancers'dan gelme savaşçılardır. Daha genç olan Sub-Zero'nun sağ gözünde büyük bir yara izi vardır.



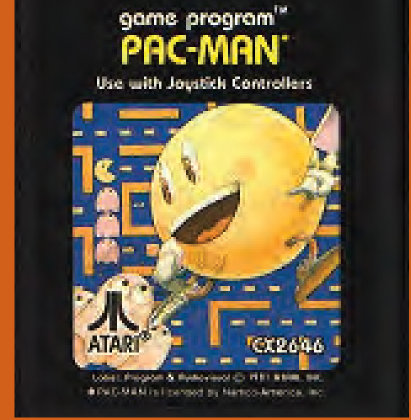
İki Sub-Zero, Çinli baba ve Amerikan annenin oğullarıdır. Babalarının BD'de klan içi gizli bir usta olduğu bilinmektedir. İki oğlu, bir kızı vardır ailenin. Anneleri istememesine rağmen baba ve iki oğul Çin'e taşınmıştır.

Genç Sub-Zero, büyük kardeşinin gölgesinde yaşayan genç bir Lin Kuei savaşçısıyken değişip daha insancıl meselelere yönelen bir savaşçı haline gelmiştir (ama savaşçı yine yani). Bu değişiklik onu sadece güçlü bir adam yapmamış aynı zamanda eski Lin Kuei halinden de ayırmıştır. Bununla birlikte Shao Kahn'a karşı isyana katılıp Raiden ve Liu Kang'a yardım etmiştir. Son olarak da Lin Kuei liderliğini kazanmak ve daha güçlü yetişebileceği Grandmaster olmak için sayborg suikastçısı Sektor'ü yenmiştir.

Büyük kardeşse ilk kez MK'da gözükmüş, Scorpion tarafından öldürülmüştür. Genç Sub-Zero da abisinin yerini almıştır. Büyük kardeşin akıbetiyse ölümsüz Netherealm hayaleti *Noob Saibot*'a dönüşmek olmuştur. Scorpion MKII nin sonunda büyük kardeşini öldürdüğü için tazminat olayında genç Sub-Zero'nun koruyucusu olarak tasarlanmasına rağmen, plan UMK3'de açıklanmış, bu da Scorpion'u oyunun Konquest modunda sadece Lin Kuei'ye zarar vermeyeceğine ant içtiğini belirten Deadly Alliance'da revize edilmiştir.

TATSUNOKO VS CAPCOM

X-Men Vs. Street Fighter gördük, *Marvel Vs Capcom*, *SNK Vs. Capcom* gördük... Gördük biz bu tip maçlar yani. Bu haberimiz de en yenilerinden işte. Tatsunoko nedir ne değildir, açıkçası biz de bilmiyorduk ama Japonya'da ünlü serilerden karakterlere yer verdiğini gördük. Tekkaman, Yatterman, Golden Warrior gibi... Capcom tarafındaysa SF1-2-3'ten, Rival Schools'tan, Darkstalkers'tan ve Onimusha: Dawn of Dreams'ten Söki'ye yer verilecek. Şu anda konsol platformlarına uğrayacağı açıklanmadı oyunun, tamamen arcade bazlıymış ama eğer başarılı olursa yeni nesil konsollara da gelecektir diye düşünüyoruz.



20 YIL ÖNCE...

N'APTIN SEN ATARİ?

Bu ay sizlere ne oyunlardan, ne dizilerden, ne de filmlerden bahsetmek istiyorum. Bu ay oyun dünyasını derinden sarsan **"1983 oyun endüstrisinin yok olma tehlikesiyle karşı karşıya geldiği kriz yılını** özetlemek istiyorum.

1983'te oyun piyasası, haliyle konsollara aitti. Toplam 950 milyon dolarlık Amerikan oyun pazarında (ki o zamanlar için çok büyük rakam) Atari 2600, pastanın %25'ine sahipti 12 milyon adetlik satışıyla. Her hafta tarihe iz bırakan yeni oyunlar çıkıyordu ve oyun sayısı 200'ü geçmişti. Atari'nin yanında bir milyon tane Intellivision ve bir buçuk milyon da ColecoVision satılmıştı. Yani görünüşte her şey çok güzel gidiyordu...

Gözden kaçan şey pazarda üç dört değil, onlarca konsolun olmasıydı. Her konsol kendisine ait veya üçüncü parti yapımı oyunlara sahipti. Toplamda çıkan oyun sayısı fazlaydı ve bu iyi bir şey gibi görünüyordu ama oyunların kalitesi dipteydi. Piyasa Atari gibi firmaların (destekçisi Activision) kaliteli oyunlarıyla ayakta duruyordu da diyebiliriz. Ne olduysa E.T. oyunun ve hemen arkasından da PacMan portunun Atari 2600'e rezil, rüsva bir şekilde çıkmasıyla oldu. Özellikle E.T. gerçekten berbat ötesi bir oyundu. Patronların planlarına göre ortalığı kasıp kavuran filmin ardından çıkan oyun kesin çok satacaktı ve tüm Atari sahipleri oyuna yumulacaktı... Öyle de oldu ama tahmin etmedikleri şey, bu çöp oyuna para veren milyonlarca kişinin artık Atari'ye güveninin kalmayacak olmasıydı. Tabii bu kazanın en büyük "nokta yiyen" olayı buydu ama öncesi de yok değildi. Atari yüksek gelir elde etmesine rağmen ünlü oyunları yapan elemanlarına ne yeterli para veriyordu, ne de istedikleri kadar süre. Örneğin bu kazada parmağı bulunan PacMan, sadece dört ayda yapılmıştı ve haliyle sonuç hüsran da öteydi. 21 milyon dolara lisansı Steven Speilberg'ten alınan E.T. ise (Spielberg nasıl zengin oldu? Cevap 5) sadece dört haftada yapıldı. Nedeni de yılbaşına bu oyunun "yetişmek" zorunda oluşuydu. Salaklık bununla da bitmemişti, E.T. sanki çok matah bir oyunmuş gibi beş milyondan fazla basılmıştı ve bunun sadece bir milyonu satılabildi. Geriye kalan milyonlarca E.T. (ve PacMan) oyunu ise 1945'te bomba testlerinin de yapıldığı New Mexico'daki Alamogordo'ya gömüldü.

Sonuçta Atari sadece bir yılda 356 milyon dolar zarar ederek kendini aştı, düşünün her gün 2 milyon dolar kaybeden bir şirketti artık Atari. Kâr etmek değil, zararın önüne geçmek için birçok proje üretildi, teknolojiler geliştirildi, onlarca reklam yapıldı ama kaybedilen güven geri kazanılamadı. Pong oyunu bile 195 milyon dolar zarar yazdı. Bu ibret tablosu birçok firmanın kapanmasında önemli rol oynadı, çıkan oyunların sayısı son sürat düştü, mesleği bırakanlar oldu. Daha kötüsü insanlar oyun ve konsol almayı bıraktı... Şu anda bile konsol piyasasının istenen noktaya ulaşamasında o günlerde yaşananların etkisi büyüktür. Bu olaydan en çok ekmek yiyen ve büyüyen firma da, Nintendo olmuştur. Kendileri E.T.'ye şükrediyordur herhalde :)



-VOLKAN TURAN

Pika!..

BİRİNCİ NESİL: RED/BLUE/GREEN/YELLOW

DÜNYAMIZI PİKALAYAN OYUN

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dünyamızı sarsan oyunlar. Bu sayfanın dokuz aydır adı bu. *Metal Gear* serisinden *Championship Manager*'a, *Worms*'den *Prince of Persia*'ya çok oyun tanıttık bu sayfalarda. Size aralarında ortak bir nokta varmış gibi geliyor mu bilmiyorum ama benim için çok bariz bir ortaklık var hepsinde: Geyik. Yanlış anlamayın, oyunlar geyik oyunlar değil tabii ki. Ama hepsi de yıllarca oyun geyiklerinin vazgeçilmez malzemesi olarak kullanıldılar, dünyamızı sarsmalarının bir sonucu olarak. 14-17 yaş aralığındaki insanlar "Abi *CM4*'te bir kadro yapmışım, var ya" dediler birbirlerine, biraz daha yaşlıları "Oğlum *Worms*'ü ne oynardık yurtta kalırken" dedi, iyice büyümüş olanları "*Prince of Persia*'da geçemediğim bir yer vardı, hatırlıyor musun onu ya?" diye sordular diğer arkadaşlarına. Şu an bu satırlarda yine dünyamızı sarsan bir şey görüyorsunuz evet ama bu noktada dürüst olmam gerekiyor, bu şey dünyamızı bir oyun olarak sarsmadı. Bir çizgi film –ya da anime- olarak sarstı, parçaladı, hatta düpediz galaktik atomlarına ayırdı. Evet Pokemon yaptı bunları. Yani kaçırdınız mı bilmiyorum ama eğer Pokemon'un yayınlandığı dönemde 10-12 yaşında olmak gibi bir gaflete düşmüş garibanlardansanız bilirsiniz, tasoyu alıp cipsi atmak, pantolunu cebindeki kartlarla birlikte yıkamak suretiyle canım koleksiyonu yumak haline getirdi diye anneye bağırmak hiç uzak şeyler değildi bizim için. Pokemon öyle büyük bir fenomendi ki dünyamızı sarsmamış, dedim ya direk parçalamıştı. 151 Pokemonu ezbere sayabilen ve **kesinlikle ben olmayan** bir tanıdığım vardı *(tabii tabii, meşhur "bizim bi arkadaş"-Serp)*. Hatta bazı bölümlerin sonunda çıkan PokeRap'i iki arkadaş sahnelemişti okul bahçesinde (bunlardan rap yapanı **katiyen ben değildim**). Ama her ne kadar devasa bir fenomen olsa da, her şeyin bir sonu vardı ve Türkiye'de bu son çok erken gelmişti. Bir çocuğun ben Pidgeotto'yum diyerek kendini balkondan aşağı atmasının başlattığı birtakım olaylar serisi sonucunda Pokemon yasaklanmış ve elinde 140 Pokemon tasosu, 56 Pokemon kartı, iki Pokemon yumuşak ve üç Pokemon sert oyuncağı, bir Ash figürü ve iki tane de pokeball olan





beni resmen öylece dumur halde ortada bırakmıştı. Yapacak bir şeyler bulmalıydım, içimdeki poke-açlığı dinmeliydi, ama ne? Tam bu sırada, sanıyorum bir arkadaşımın söylemesiyle, Pokemon'un bir oyun olduğunu duydum. Pokemon dizisi oyunun dizisiydi, ondan esinlenmişti. Hemen arkadaşımdan bir Game Boy ödünç aldım, ona sadece Pokemon'un yeterli olduğunu söyledim. O da bana Pokemon Yellow'u verdi ve oynamaya başladım... İki gün boyunca deli gibi oynamıştım oyunu, hatta o kadar deli gibi oynamıştım ki annem ben oynarken tasolarımı çöpe atmış, bunu bana gelip söylemiş ve karşılığında "haa iyidir iyi" cevabını almıştı. Umrumda değildi ki benim, az önce Eevee'mi Flareon yapıp ona Ember öğretmiştim, Celadon City salonunun liderini yenmiş ve Pokemon ligine emin adımlarla ilerlemeye başlamıştım. Bana neydi tasolardan kartlardan, ben kendim

taso oluyordum burada, Ash yalandı ben gerçektim, hikayem bana aitti. Ve ilk elime aldığım andan itibaren de biliyordum, bu benim favori oyunlarımdan biriydi.

Ama insan bir oyunu ne kadar severse sevsin, yeni bir fikre baktığı zaman "ya kim düşünür ki bunu?" diyor değil mi? Eh ben demiştim. Tam olarak düşündüğüm şey böyle uçuk bir fikrin nasıl normal bir insanın aklına gelebildiğiydi. Yani tamam, deli gibi eğlenceli fikir ama yanağından elektrik fışkırtan sıçanları ağzından köpük atan kaplumbağalarla çarpıştırmak? Dolayısıyla bir kere dürtülmüştü araştırmacı merakım. Kim, neden yapmıştı böyle bir şeyi?

SATOSHI'NİN BÖCEKLERİ

Satoshi Tajiri, Tokyo'da doğmuştu. Doğduğu yer şehrin içindeydi fakat yine de onun çocukluğunda ormanlar da şehrin içine olabilen şeyler olarak kabul edildiklerinden sık sık ormana giderdi. Ormanların içinde oynar ve en sevdiği hobisi olan böcek koleksiyonculuğu için yeni böcekler arardı devamlı, keşif duygusu onu memnun ediyordu. Sosyal bir insan değildi ve babasının onun bir tamirci olmasına dair arzularına boyun eğmek istemiyordu. Okulu ve şehri sevmiyordu, onun ait olduğu yer ormanlar ve tarlalardı. Fakat en sonunda büyüdü, teknik okula gidip arcade oyunlarıyla ilgili bir kişi haline geldi. Bu sırada etrafındaki şehir de ormanlardan yiyerek büyüyordu onunla beraber. Ondan sonraki nesillere bakıyordu Satoshi, tamamen şehrin içinde, sokak aralarında yetişen çocuklara. Keşif ve avlanma duygusundan yoksun, hatta genel olarak onun ormanda tecrübe edebildiği çoğu duygudan tamamen bihaber nesiller. Pokemon fikri böyle böyle yeşermeye başladı Satoshi'nin kafasına. Çocuklara av şansı vermek istiyordu, koleksiyonculuk şansı, keşif şansı. Yavaş yavaş oturuyordu kafasında her şey. Önce 1982'de kurduğu oyun dergisi Game Freak'te beraber çalıştığı Ken Sugimori'yle beraber Pokemonları tasarlamaya başladı, dizayn fikirleri genelde Satoshi'den çıkarken çizimleri Sugimori yapıyordu. Fakat Satoshi başka alanlarda da gelişim göstermek istiyordu ve bunun bir sonucu olarak 1980'lerin ortalarında Sega tarafından düzenlenen oyun yapma yarışmasına katıldı. Yine de kaderini çizecek olan firma Sega olmadı çünkü Satoshi Namco tarafından Quinty isimli bir oyun yapmak üzere işe alındı ve Quinty sadece Famicom'a çıkıyordu. Famicom için Nintendo'yla haşır neşir olmaya başladığı günlerde de Satoshi'nin kaderini değiştirecek bir şey oldu: Game Boy. 1991'de Game Boy'u ve Game Boy'ları birbirine bağlamaya yarayan Link Cable'ı siz görseydiniz ne düşünürdünüz bilmiyorum ama Satoshi'nin ilk düşündüğü şey iki GB arasında dolaşan böceklerdi... Pokemon, o an doğmuştu. Hemen dergisinin onuruna ismini Game Freak koyduğu şirketini kurdu ve tam altı sene boyunca hayal projesi üzerinde çalıştı. Ve 1996'da Japonya iki oyunun çıkışına tanık oldu: Pokemon Green ve Pokemon Red.

CHAR-MAN-DER!

Tepki inanılmazdı, fikre gerçekten inanan Satoshi için bile. Oyun Japonya'da çıktığı an satış rekorları kırmıştı, her ne kadar bilgisayar oyunları Japonya'da zaten büyük bir endüstri ürünü olarak kabul edilseler de yine de Pokemon kadar büyüğü görülmemişti. Batmak üzere olan Game Boy'u tek başına diriltmişti Pokemon. Tüm Japonya'da Green ve Red 10 milyonun üzerinde kopya satmıştı. Satoshi'nin iki aynı oyunu farklı adlarla piyasaya sürdüğünü sananlar çok yanılıyorlardı hem de. Evet Green de Red'de bir çocuğun Pokemon League'e katılmasını konu alan hikayeye ve aşağı yukarı aynı olaylara sahipti fakat ikisinde de başka Pokemonlar bulunuyordu ve bu da iki oyuna sahip arkadaşın birbiriyle Pokemon takası yapması için düşünülmüştü. Bu fikrin çabuk benimsendiğini gören Satoshi ve Nintendo hemen hafif daha geliştirilmiş ve yeni Pokemonlar eklenmiş Blue versiyonunu çıkarttılar. Ama bu yeterli değildi, Kuzey Amerika'ya da bir çıkış yapılmalıydı. Nintendo Japonya'da yaptığı gibi Red ve Green'i çıkartmak yerine Red'le beraber temelde Green'in geliştirilmiş bir



versiyonu olan Blue'yu çıkarttı. Aynı Japonya'da olduğu gibi Amerika'da da inanılmaz karşılanmıştı Pokemon. Yavaş yavaş fenomen doğuyordu, herkes birbirine Pokemonlarıyla hava atmaya başlamıştı *(let me show you my pokemanz)* ve herkes, aynı Satoshi'nin istediği gibi, yeni Pokemonlar yakalıyor, arkadaşlarıyla takas ediyor ve devamlı bir şeyler keşfediyordu. Satoshi mutluydu bir sonraki oyun üzerinde çalışmaya başlarken.

Sonra anime çıktı, animenin hikayesini anlatan Yellow çıktı, Pikachu dünyanın en çok tanınan ikonlarından biri haline geldi... Ama Pokemon oyunlarının temel amacı hiç değişmedi. Keşif. Hep daha fazlasını keşfetmek, arkadaşlarınla bu keşfi paylaşmak, takas etmek. Eh, bilgenin de dediği gibi: Gotta catch'em all!











SPACE INVADERS EXTREME (PSP)

GÖRMEYELİ DEĞİŞMİŞSİN BE ESKİ DOST -VOLKAN TURAN

Geçen aylarda sizlere Space Invaders Extreme'in mini ön incelemesini sunmuştuk ve oyunu çok beklediğimizi söylemiştik. Şükürler olsun ki SIE beklentilerimizi karşıladı, hatta çok daha fazlasını sundu. 30 yaşını devirmiş bu markayı ilk günkü gibi genç ve diri görmek, en çok retro severleri mutlu edeceğinden Piksel kanepesinde kendisine bir yer açtık bu ay.

BUYUR OTUR!
Eski oyunların yeni versiyonları genellikle "güncelleme" olarak görülür. Bunun avantajı, o klasik oyunu sevenlerin yeni oyuna da para saymasını garantiye almasıdır. Dezavantajıysa o eski hayranların, bir süre sonra yeni bir olay göremediği için oyundan muhtemelen soğuyacak olması ve belki de içinden "ah ulan yazık oldu paraya" demesidir. Taito ise bu hataya düşmedi (ki genelde düşerdi, hayret ettik) ve SIE'yi yeni bir oyun olarak tasarladı, yeni özellikler koydu, yeni stratejiler ekledi. Tek bir şeyi değiştirmedi; o da sağa sola gidip tepedeki uzaylıları vurmak.

Oyunumuz eskiye oranla çok daha hızlı ilerliyor. Bazı bölümleri bitirme süreniz beş saniyeye kadar inebilir ama boşa böbürlenmeyin, herkese aynısı oluyor. Öncelikle artık daha hızlı ateş ediyorsunuz (Shoot 'em up oyunlarındaki uçaklar kadar olmasa da) ve uzaylı dostlarımız sizden hızlı değiller. Tabii bu sağa sola sabit hızla gittikleri anlamına gelmiyor. Bir anda geri ya da ileriye atılıyorlar, soldan sağa doğru sürekli gidiyorlar, bazen de birden üstünüze çullanarak size yapışmak istiyorlar.

Onlarla mücadele etmeniz haliyle eskiye oranla daha zor. Kolaylaştırmak içinse Arcanoid'de olduğu gibi içlerinden size silah kazandıracak power-up'lar düşüyor. Bunları almak için aynı renkten dört düşmanı vurmalısınız. Mavi, kırmızı, yeşil, turuncu gibi renkler farklı silahlar anlamına geliyor ve her birinin kullanım şekli farklı (favorim mavi lazer). Silahlar çok güçlü olduklarından ekranın sağında görebildiğiniz kullanım süresine dikkat etmeniz gerekiyor çünkü çok hızlı bitiyorlar.

Oyuna renk katan diğer iki özellik de *müziklerde* ve *puanlamada* saklı. Müzikleri her ateşe bastığınızda ve vurduğunuzda siz oluşturuyorsunuz diyebiliriz. Tonlar fondaki müziğe eşlik ediyor ve bazen ritm bile tutmaya başlayarak ateş ediyorsunuz (*Lumines* aklınıza gelebilir). Bu sırada da arka plan resimleri son sürat değişip siber disko ortamı oluşturuyor ki benim gözlerimi biraz yordu. Pualamadaysa **chain** yani zincirleme sistemi kullanılmış. Kısa bir süre zarfında sürekli düşman kaçırmadan vurursanız yüzlerce hit'e çıkabiliyorsunuz. Bu da o rakam çarpı puan demek. Bonus bölümlerden, uçan dairelerden, verilmeyen can sayısından vb her şeyden puan alıp bunları Online Global Ranking'te sergilemeniz de mümkün. "Daha ne var" diye merak ediyorsanız da, önerim, gözü kapalı çullanın SIE'nin üstüne; eğlencesi garanti.

OGZ NOTU: 8.9

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Game & Watch Duology (Bölüm 2: Geymaç Kardeşliği)

Tuğbek Sinan'ın GameWatch'ını hacılar. Sinan geri almak için yollara düşer.

Gece yarısına doğru

Dilek Hanım: Gece yarısı oldu Sinan yok ortada hala bey, ne yapıcaz? Bütün komşulara sordum kimselerde değil.
Haydar Bey: Ben de bütün mahalleyi dolaştım valla yok hiçbir yerde hayta. Bütün arkadaşları görmüş, mahallede dolanıp durmuş bütün gün ama kimbilir hangi deliğe girdi. Kaan'lara sordun mu belki bilgisayar oynamaya dalmışlardır.
Dilek Hanım: Sordum hiç görmemiş bugün. N'apsak polise mi gitsek?
Haydar Bey: Emine hanımlara sordun mu, belki Tubek görmüştür.
Dilek Hanım: Yok sormadım, valla iyi dedin.

Gece yarısını biraz geçe

Emine Hanım: Tuğbeek! Tuğbeeek!
Tuğbek: Ne var?
Emine Hanım: Bi gel hele.
Tuğbek: Ne var anane ya geymvaç oynuyom gelemem, sen gel.
Emine Hanım: Bacaklarını kırarım senin, koş gel çabuk!
Tuğbek: Haysıkor yapıcaktım anane ya, ne var ne istiyon ya?
Emine Hanım: Bak Dilek Hanım geldi bir şey soracak sana.
Tuğbek: Aaaaaaaa!!!
Emine Hanım: Dur deli oğlan nereye koşuyon! Gel buraya gece vakti sokağa çıkılmaz.
Tuğbek: Aaaaaaaa!!!
Dilek Hanım: Tuğbek yavrum Sinan'ı, dur kaçma gördün mü, Sinan diyorum.
Tuğbek: Aaaaaaaaaa!!!

Sabaha karşı Teleferik civarları

Tuğbek: Allam nerelere geldim ben koşa koşa, nasıl dönücem eve. Kurtlar yicek beni.
Sinan: Kim var orda imdaat kayboldum yardım edin!
Tuğbek: Kimsin ses ver ben de kayboldum nerdesin!
Sinan: Bu taraftayım
Tuğbek: O taraf neresi?
Sinan: Bu taraf!
Tuğbek: Dur gör... Sinan!
Sinan: Tuğbeeeek!
Tuğbek: Sinan napıyon burda?
Sinan: Seni ararken kayboldum hayvan nerde tarziaaayyyıııımmm!!!!
Tuğbek: Dur ya! Dur! Vurmasana ya! Kısayım ben senden, niye vuruyon ya!
Sinan: Nerde lan tarzanım veriyodun hani hemen nerde!
Tuğbek: Vurma ya burda al işte burda.
Sinan: Bu tarzanlı değil ki!
Tuğbek: Daha iyi ya yarışlı işte en güzeli bu olum oynadın mı sen hiç yarışlı?
Sinan: Iıh...
Tuğbek: Bak bununla sağa gidiyo bununla sola bu da hız yapıyo. Dur ilk bölümünü açiyim bu bölümü geçemezsin.
Sinan: Bu daha mı güzel cidden?
Tuğbek: Tabi oğlum en güzeli.
Sinan: Aaa arabalar ne güzelmiş!
Tuğbek: Bi sen oyna bi ben ama tamam mı?
Sinan: Olmaz bi haftadır oynuyon sen.
Tuğbek: O zaman iki sen bi ben. En çok skor yapana dondurma alsın öteki.
Sinan: Tamam ama ben önce 5 tane oynicam.
Tuğbek: Peki tamam... Sinaaan...
Sinan: Ne?
Tuğbek: Nası döncez biz eve?
Sinan: Bilmem ki. Dur şimdi dağıtma dikkatimi geymaç oynarken.
Tuğbek: Geymaç değil onun adı geymvaç.

TARGET: RENEGADE™



Oyungezer
SAYI: 10 - 2008 / 08

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, giray@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Can Arabacı, Ares Aybars

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Tasarım
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 29 Temmuz 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-9

Ramon'un vücudu dayanamadı fırtınaya, sürüklendi, bayıldı. Ağzındaki buruk kan tadıyla uyandı sonra, Atölye'deydi. Etrafını küçük adamlar sarmıştı yine. Doğruldu, ne olduğunu sormak istemedi, soramadı. Kendisini Don Quijote'ye göndermiş olan adam hemen karşısındaydı. "Çok iyiydiniz efendim, yorul-dunuz. Ama dinlenecek hiç vakit yok. Uzun bir yolculuğa çıkmanız gerekiyor" dedi. Ramon bir şey söyleyemeyeceğini biliyordu, sustu. Adam o zamana kadar arkasında gizlediği ellerinde bir kitap tutuyordu şimdi. Ramon'a kendi rolünü oynamak düştü, okudu: "Küçük Prens".



Geçen sayının ayıpları

1- FarCry 2 önincelemesinin ilk paragrafını nereden icap ettiyse aylar önceki Mirror's Edge yazısından ödünç almışız. Deli miyiz neyiz?

2- Daha büyük bir ayıbı Call of Duty: World at War önincelemesinde yapmışız. Yazının en önemli kutusu olan "Düşmanlar ve Mekanlar"ı tasarımda kaybetmişiz. Kutuyu 360 drc'de bulabilirsiniz.

3- Medar-ı iftiharımız Diablo 3 "ilk bakış"ında "Witch Doctor" yerine "Witch King" yazan Sinan'ın kafası biraz karışmış.

4- Başka bir karışıklık da MGS Evreni yazısında "Ocelot"a "Otacon" diyen Volkan'da görülmüş. Yine aynı yazıda Rhodesia'ya Zimbabwe diyeceğimize Rodos demişiz biz goyunlar.

5- Bir ayıp da Mehmet'in cehaleti sonucu ortaya çıktı, Çağrı C.'nin Kubbetüs Sahra fotoğrafının "Mescid-i Aksa" olduğunu iddia etti. Cahil işte.

OYUNGEZER OKURLARIYLA GEZİYOR

10 AY ÖNCE BİR YOLCULUĞA ÇIKTIK. Tek bir hedefi yoktu. Tek bir güzergâhı yoktu. Gezmek istiyorduk. Görmek istiyorduk. Oyunları ve kelimeleri birleştirmek, yeni oyunlar, yeni cümleler kurmak istiyorduk.

Sizi görmek, sizinle buluşmak, birlikte gezmek istiyorduk. Her bağımsız gezgin gibi, bir gün orada, bir gün burada olmak, hep en güzeli bulmak istiyorduk.

Bize katıldınız. Dağların tepelerinde, suların altında, evlerinizde ve yollarda, tek başınıza ve ailenizle...

Oyungezer okurlarıyla beraber geziyor. Bizimle birlikte gezen herkese sonsuz teşekkürler... YOLCULUK DEVAM EDİYOR.

01- Çınar Ailesi
02- Denizhan Koray Kesim (Babası ve kardeşi)
03- Erman Yolcu
04- Erol Can Ulutaş
05- Fatih Aydoğduoğlu
06- Hesooyam
07- Fazıl Hüsnü Dağlarca Heykeli (Oyungezer Forum Buluşması)
08- Ömer Yolal (Annesi)
09- Savran Dönmez
10- Talat Apaydın (ve Goyun ve Garabaş)
11- Yiğit Bostan – Eskişehir
12- Yusuf Zengin (Kızı)
13- Mithat Sönmez - Paris
14- Can Kanbak – Bakü
15- Çağrı C – EURO 2008, Türkiye Almanya Yarı Final Maçı
16- Barış Koçak
17- Burcu İnce
18- Harun Yörük – Eskişehir
19- Olgun Yazıcı







